

NÉZZ MIELŐTT ELVÉLÜNK AZ ELVARÁZSOLT KASTÉLY CÍMŰ FILMET

**DVD**  
MELLEKLLETTEL

# GAMER

PC JÁTÉK MAGAZIN



the  
**Haunted Mansion**



**12 JÁTÉKTESZT**

**RAINBOW SIX 3:  
ATHENA SWORD**

**FAR CRY**

**BATTLEFIELD: VIETNAM**

**BREED**

**GANGLAND**

A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Anyamjelen, hányozza kérd az elárulástól!

**10 JÁTSZHATÓ DEMÓ: COLIN McRAE RALLY 4 • SACRED • FAR CRY • SYBERIA 2**

**VÉGIGJÁTSZÁS: AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS • LOTR: THE RETURN OF THE KING**

**MOZIELŐZETES: AGAINST THE ROPES • I ROBOT • IMMORTAL • SHREK 2 • THE PUNISHER**

**2004 / 04**



7845 Ft



9 771588 929007





**Még szélesebb!**

**Datanet ADSL  
512 kbps**

**Havi 8480 Ft-tól, 0 Ft kiépítési költséggel!**

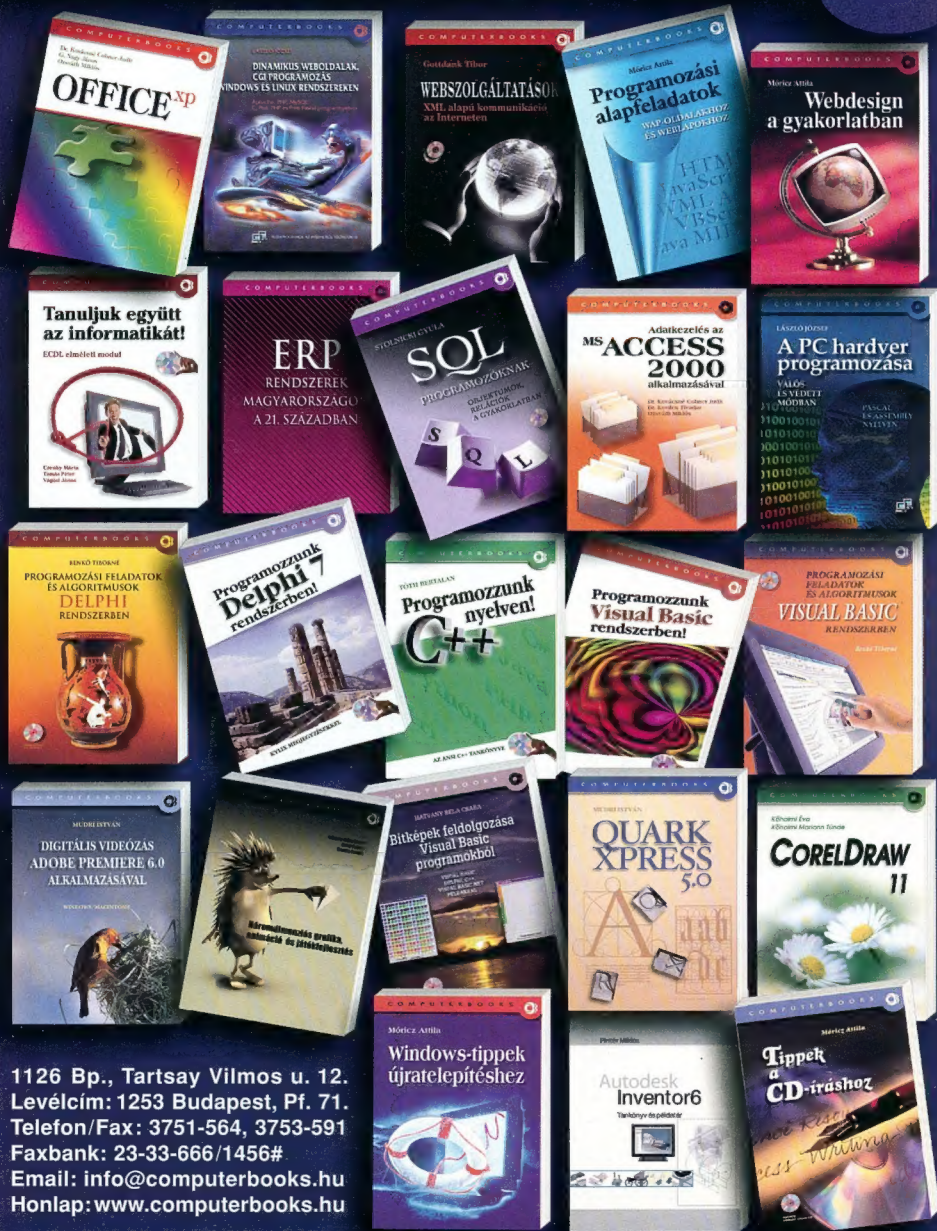
Akárhogy is méregeted, most igazán megéri 512 kbps-os, szélessávú ADSL Internetre váltani!

- Fix havi költségű, forgalmi díjmentes hozzáférés
- Folyamatos Internet kapcsolat
- Gyors kapcsolat-felépülés
- Internetezés és telefonálás egy időben

A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat  
Budapesten a 814-4444, vidéken a 814-444 telefonszámon,  
vagy látogass el a [www.datanet.hu](http://www.datanet.hu) weboldalra.



Az akció 2004. március 31-ig tart.  
Az ár az ÁFA-t nem tartalmazza és 512Home szolgáltatáscsomagra érvényes, három éves szerződés esetén.



1126 Bp., Tartsay Vilmos u. 12.  
 Levélcím: 1253 Budapest, Pf. 71.  
 Telefon/Fax: 3751-564, 3753-591  
 Faxbank: 23-33-666/1456#  
 Email: [info@computerbooks.hu](mailto:info@computerbooks.hu)  
 Honlap: [www.computerbooks.hu](http://www.computerbooks.hu)



# TARTALOM

6	..... DVD TARTALOM
8	..... GAMER LEVELEZÉS
130	..... KÖVETKEZŐ SZÁM

## BEMUTATÓK

10	..... HÍREK
17	..... BLOODRAYNE 2
20	..... VÉRSZÍVÓK A HŐSKORTÓL NAPJAINKIG
24	..... HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY
26	..... FOOTBALL MANAGER 2005
28	..... TRIBES: VENGEANCE
30	..... THE MOVIES
32	..... LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLES

## ISMERTETŐK

34	..... FAR CRY
37	..... BATTLEFIELD VIETNAM INTERJÚ
38	..... BATTLEFIELD VIETNAM
42	..... CONAN
44	..... BREED
47	..... CHEAT
48	..... TORTUGA
50	..... BAD BOYS 2
52	..... RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD
54	..... AGAINST ROME
56	..... NEIGHBOURS FROM HELL 2 – ON VACATION
58	..... IL-2 FORGOTTEN BATTLES: ACE EXPANSION PACK
60	..... SACRED
62	..... GANGLAND
65	..... SÖLDNER: SECRET WARS

## HARDVER

68	..... HARDVER HÍREK
72	..... NOKIA 7600
73	..... N-GAGE JÁTÉKOK
74	..... INTEL PRESCOTT TESZT
78	..... ATI RADEON 9800SE
80	..... AMD ATHLON 64 ALAPLAPTESZT
82	..... SCOTT / NEXTBASE PORTABLE DVD PLAYAZ
83	..... KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
86	..... RETRO KUCKÓ
88	..... HASZNOS PROGRAMOK
89	..... PIONEER DVR-107
90	..... GRAB ROVAT
92	..... HARDVER FÓRUM

## HORIZONT

94	..... VOCALOID
96	..... DINAMIKUS RENDSZEREK A 3D GRAFIKÁBAN
98	..... LÉZEREK, AVAGY FÉNYKARDOT MINDENKINEK
100	..... AKIT A BENZIN GŐZE... BOGÁRTETEM A MONITORON
102	..... FÓKUSZBAN A HÁTTÉR
104	..... MULTISHOT
106	..... JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG - MEGHATÁROZÓ PILLANATOK 2.
108	..... PIXELSÖDER
109	..... KÖZÖS ÜLÉS
110	..... AZ ELVARÁZSOLT KASTÉLY
112	..... NOPC ZÓNA - LÁTNIVALÓ
113	..... NOPC ZÓNA - OLVASNIVALÓ
126	..... LEVROV
128	..... SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

## VÉGIGJÁTSZÁS

114	..... LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
120	..... AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

# INTRO

Ez a hónap is úgy indult, mint az előző. A megjelenő játékok száma erősen konvergált a nullához, fogalmunk sem volt, mivel is töltjük meg ezt a számat. Végső elkeseredésünkben már hegymászó szimulátort akartunk tesztelni, Schuerue mester lelkileg már fel is készült a zord időjárás és a jeges sziklafal okozta megpróbáltatásokra. Gondolkodtunk azon, hogy belemegítésnek felzavarjuk egy mászófal tetejére, de aztán lemondottunk róla, a fal hűtja volna a rövidbebet. Szerencsére az utolsó hét második felében megindult valami, így kerülhetett be a Rainbow Six 3 kiegészítője (Athena Sword), a Söldner bétateszt és a Breed végleges változata. A csúszások miatt persze kaotikus állapotok keletkeztek, ismét csodára volt szükségünk, hogy időben nyomdába tudjunk menni. A nehézségek ellenére azért ismét sikerült olyan Gamert összehozni, amelyre büszkék lehetünk. A szerkesztőség férfi tagjainak legjobban a címlapon feszítő barbár hölgy nyerte el a tetszését, reméljük, nektek is bejönnek a szép nagy... kardok. A hónap sztárja vitathatatlanul a Far Cry lett, a trópusi paradicsomban játszódó FPS képi világa egész egyszerűen lenyűgöző. Az EA jóvoltából a megjelenés előtt tesztelhetjük a Battlefield Vietnamot, sőt még az európai termékenyedsert is sikerült megintertőlvölünk a Battlefield Vietnam LAN partin.

Erős lett a hardver rész is, a konfigurációajánló óriási siker lett, terveink szerint ezt havonta fogjuk frissíteni. Górcső alá vettük az Intel zászlóshajóját, a Prescottot is, érdemes elolvasni a tesztet, sok érdekesség derül ki belőle.

A cikkek között sikeresen elrejtettünk néhány április elsején aktuális hírt, keressétek megöket: azok között, akik összegyűjtik az összes áhírt, és vizsgaküldik nyílt levelezőlapra a szerkesztőségbe az oldalszám megjelölésével, három darab Gamer pólót és Gamer bögrét sorsolunk ki. Jó vasdázatolt!

Gamer Team





# A HÓNAP JÁTÉKA



# FAR CRY

Először ér olyan megtiszteltetés a Gamer történelmében, hogy én írhatom meg a Hónap Játékának bevezetőjét. Nem kétséges, hogy áprilisban a Far Cry volt a legutóbbi játék. Nem csupán grafikai újításai és a remekbeszabott fizikai rendszer készített folyton arra, hogy visszatértem a bitang nehéz utolsó pályákat, hanem a hangulat is, melyet nagyon pipecül belőttek a CryTek-nél a lányok. Több járművel és fegyverrel találkoztam, mint ellenféllel (szinte), úgyhogy a változatosság is jelen volt a körülbelül 20 órás végjáték során. Azt hiszem szerencsések lehetünk, hogy az új generációs FPS-ek közül a Far Cry-t kaptuk meg elsőként, mintegy jelezve, hogy itt még sokkal komolyabb dolgokat fogunk látni az év folyamán. Addig is, míg a már jóideje beharangozott nagy nevek, köztük az Unreal Tournament 2004, a Half Life 2, a Doom 3, a Stalker, esetleg a Kreed megjelenik, bőven lesz időnk kikapcsolódni a Far Cry-al. Érdemes a pályaszerkesztővel is elbábelődni, ne hagyjátok ki semmiképp! A többi a cikkben olvasható... Gamer 4ever, puszi! a hasatokra!

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocs@ipma.hu)  
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (ilyi@ipma.hu)  
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)  
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)  
Tördelészerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)  
Korrektúra: Kovács Barnabás (korr@ipma.hu)  
Szerkesztési asszisztens: Balassa Tímea (tlim@ipma.hu)  
Design: Aradi Sándor (broal@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179  
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu

A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu  
SMS-FAL: Az üzeneteket a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócikkével (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője  
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.  
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter  
Titkárság: Horváth Mónika  
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.  
Czédeny Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Szakács Gábor (06) 300-590-540  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 2000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév **ÁTÉRTÉKESZ** által auditált havi átlagos adatok:  
Összesen terjesztett: 18 010  
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetési kapcsolatos információ:  
Kerbolt Pál, Mura Eszter  
Telefon: (36-1) 349-4768  
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőiútleveleiben a kiadónál:  
IPMA-Service Kft, Budapest.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:  
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)  
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásoknál és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetési és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:  
negyed évre: 3 8700 Ft (3 szám),  
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),  
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.  
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adattrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadon vagy más védelemre való tekintet nélkül használhatjuk fel.  
ISSN 1588-9297

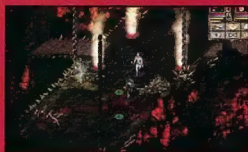
Jelen számunk készítésében közreműködtek:  
Dachy dachy@ipma.hu Gonzales gonzales@ipma.hu  
Bird bird@ipma.hu Neuro neuro@agria.hu  
SzB szb@mozinet.hu Oldman oldman1@axelero.hu  
Brazil brazil@ipma.hu PPeter ppetter@cdgrab.hu  
Phoenix phoenix@pgp.hu Lazi lazi@freemail.hu  
Hunor hunor@ipma.hu Lord Lucas Zlorducas@maffia.hu  
Dauby dauby@digitalreality.hu Pellus pellus@digitalreality.hu  
Boy boy@ipma.hu B-Chrome bchrome@ipma.hu  
Yvori anti-intel@freemail.hu Nagy Zoltán nagy@ipma.hu  
Flatline flatline@flatline.hu SE se@ipma.hu  
Sz@by szaby@ipma.hu Tinman tinman@ipma.hu

**A GAMER TEAM VELED VAN!**



## JÁTÉKDEMÓK

Beyond Divinity, Colin McRae Rally 4, Conan, Far Cry, Gangland, Kill Switch, Nitro Family, Sacred, Seal of Evil, Syberia II



## ROVATOK

BioWare játékok, Counter-Strike, Etherlords II, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők



## JAVÍTÁSOK

Championship Manager 03-04 v4.1.5, Gangland v1.1, Neverwinter Nights v1.62, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v1.62, Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark v1.62, Rainbow Six: Raven Shield - Athena Sword v1.01, Star Wars: Knights of The Old Republic v1.03, Worms 3D Service Patch 2, X2: The Threat v1.3, XIII v1.01



## MEGHAJTÓ-PROGRAMOK

ATI Catalyst Win9x / WinXP, ATI IGP Driver Win9x / WinXP, Creative Sound Blaster Audigy, Creative Sound Blaster Audigy 2, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel Ultra-ATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP SIS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

# DVD TARTALOM

Az előző DVD leadása utáni napok kicsit visszafogottabbak voltak a szokásosnál, ám jó egy héttel később már elkezdtek szállingózni az újabb figyelemre méltó alkotások. Amikor beesett a második Far Cry demó, akkor még csak csendben örvendeztünk, utána jött a hír a harmadikról, ekkor már inkább a megdöbbenés volt a jellemző ránk, hiszen három ötszáz megánál is nagyobb demó bizony már barátok közt is több, mint jó pár teljes játék. Ezek után a Syberia második részének felejthetetlen pillanatai kényeztettek minket. S ha netán meguntuk volna, akkor még mindig ott volt a Colin McRae Rally 4 és a NAMCO fejlesztése, a Kill Switch, esetleg a Serious Sam motorjára épülő Nitro Family, hogy a Sacredet már ne is említsem. Szóval nem unatkoztunk, az hétszentség.

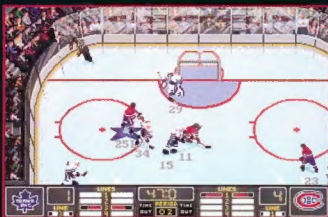
Rovatvezetőim versenget kaptak, így a következő hónapban több érdekesség is úttárra indul. Ettől a hónaptól pedig a házi videózás szerelmesei találhatnak maguknak friss információkat a rovatok szekciójában.



Természetesen a játékanimációk és a mozielőzetesek szerelmesei sem maradnak hoppon, hiszen egy szép tavaszi csokor rájuk is vár a korong megfelelő szegmensében. Himm. A csokorról jut eszembe... Itt a Húsvét, a locsolkodás, nem feleledkezni az ilyenkor kötelező teendőkről.

LaWMAN

# VISSZATEKINTŐ

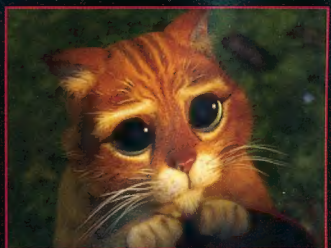
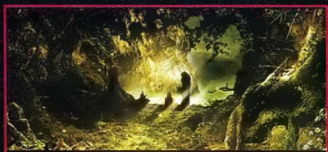


Lassan vége a hidegnek, az idő egyre melegebb, az ember fia ilyenkor elkezd vágyakozni a hűsítő után (lám, milyen telhetetlen az emberi természet). Ha ilyenkor a jég látványa elég, akkor ebben a hónapban a visszatekintő minden tekintetben a Te rovatod, hiszen most nem másról lesz szó, mint az EA Sports sikereséiről, az NHL sorozatról, amely tíz évnél is régebbi múltat tekint vissza.



# MOZIELŐZETESEK

Against The Ropes, Casshern, Dawn of The Dead, I Robot, Immortal, Johnson Family Vacation, Shrek 2, The Clearing, The Prince And Me, The Punisher, The Reckoning, The Village





**DVD**  
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

## COLIN MCRAE RALLY 4

Az elmúlt években igencsak nagy felhajtás volt Mr. McRae körül, hiszen a Fordtól a Citroenhez szerződött, majd otthagya az egész WRC szériát, és kipróbálta magát a Párizs-Dakar Rally keretei között, s mostanság ismét a régi kocsija felé kacsingat. A Colin McRae Rally 4-ben még a Citroen Xsara volánja mögött találhatjuk magunkat, a demóban három pályán is rommá törhetjük a jobb sorsra érdemes versenyménest.



**DVD**  
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

## FAR CRY

A Far Cry második számú demója is megtalálható mellékletünkön. Az előzőhöz hasonlóan ebben is a csodás tengerpart a kiinduló állomás, ám ezúttal egy barlangrendszer mélye a végcélunk, ahol igencsak nagy meglepetések várnak a gyanútlan játékosra. A rejtett kutatólaboratóriumban folytatott kísérletek elszabadult példányai még csak gyenge kezdőknek számítanak a valódi megmérettetés előtt.



**DVD**  
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

## SACRED

A Beyond Divinity mellett még egy Diablo kión kijött ebben a hónapban, ráadásul nemcsak a demót próbálhatjátok ki, hanem elolvashatjátok a végleges játék tesztjét is. A Sacred igazi Diablo hent elfogadható grafikával és remek hangulattal. A demóban sajnos csak egyetlen karaktert (zeraph) próbálhatunk ki, de a végleges változatban ennél jóval több lesz. Már a demóban is lehetőségünk nyílik NPC felvételére, ilyen esetben mi határozhatjuk meg, milyen fegyverrel küzdjön a társunk. A harc és a mágiarendszer kellemesen összetett, mindenképpen érdemes kipróbálni. A gond csak az, hogy a demó végigjátszása után ellenállhatatlan vágyat fogunk érezni a teljes változat beszerzésére. Vagy ez mégsem olyan nagy baj?



**DVD**  
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

## SYBERIA II

A káprázatos képek és animációk után végre itt a régóta várt Syberia folytatás játszható demója. Kate Walker visszatért a hóval borított Szibériába, hogy újabb rejtélyeket oldjon meg. Sajnos a demó nagyon rövid, három-négy fejtörőnél senki se számíton többre. Ennyi is elég azonban arra, hogy izellőt kapjunk ebből a rendkívül hangulatos játékból. Csodálatos zene, profi hangszínesek, anti-aliasinggel megtámogatott grafika, kell ennél több? A demó felbontása 800\*600-ban lett rögzítve, nem lehetett átállítani nagyobbra. Próbáljátok ki, nem bánjátok meg. Egy kis segítség. A narancsszínű lazacot a felső sor harmadik csálójával pecázhatjuk ki a folyó jobb oldalai medréből.



## PROGRAMOK A TURKALÓBAN

DivX 5.11, ffdshow, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition, Norton Antivirus frissítés (2004/03/14), CloneCD 4.3.2.2, Total Commander 6.02, FlashGet 1.50beta1, GetRight 5.1beta3, ICQ Lite build 1302, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.14, XP-Anti-Spy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v4.5.538.001, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.538.001, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.50.01 (Magyar), ACD-See 6.03, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 5.02, Cacheman XP v1.1, NVRe-fresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2003, Icon Cool Editor v4.0.112, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRAR 3.30 (Magyar)



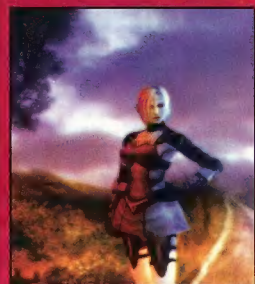
## CSALÁSOK

Conan, Far Cry, Neighbours From Hell 2: On Vacation, Tortuga



## HÁTTÉRKÉPEK

Against Rome, Battlefield Vietnam, Blood Rayne 2, Breed, Conan, Far Cry, Knights of The Temple: Internal Crusade, Lineage II, Neighbours From Hell 2: On Vacation, Söldner, Syberia II, The Movies





# GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

## Morrowind Tribunal

Remélem, tudsz segíteni, elakadtam a Morrowind-ban, helyesebben a Tribunalban annál a küldetésnél, amikor Almalexiának meg kell szelgeli a kardot három részből, és nem találom az utolsót... Már így is iszonyú sok időt beleltem a játékba (71-es a karakterem, minden skillen 100-as stb.) A legjobb az lenne, ha elküldenéd a Tribunal és a Bloodmoon leírást emilben, ha létezik ilyen nektek. Előre is köszönöm a segítséget.

Tisztelettel: CROW Debrece

Megjegyzés: a ti újságotok a legértelmesebb az összes közül

((KOMOLYAN!) régóta veszem már. :)

**Az első Almalexiánál van. A másodikat Karrodnál találod meg a trónteremben (ha eléggé magas a disposition értéked, átadja). A harmadikat csak úgy tudod megszerezni, ha a múzeumban két tárgyat ingyen felajánlás a gyűjteménybe. Ekkor az igazgató ad egy dwemer csatapajzsot, amelyet el kell vinni Yagak gro-Gluknak a Craftsman Hallba. Ezután már csak az olajat kell megkeresned, hogy egyé tud kovácsolni a játék egyik legjobb fegyverét.**

## Prince of Persia: The Sands of Time

Hello. A Gamer 2004/03-as számának mentőövében olvastam a segítséget a PoP-val kapcsolatban. Annak a résznek egyszerűbb megoldása is van, egyszerűen csak ülélni kell, és mindig azon az ajtón bemenni, ahol vízszobogást hallasz. Így meg lehet oldani a pályát mindenféle térkép és kapuszámolgatás nélkül. lala



## Star Wars: KOTOR

Hello Mocsy! A segítségedet kérem a KOTOR-ral kapcsolatban! Nem találom Mission elvesztett bábját a Tatooiné-on. A Czerka központban a csaj mondja, hogy a bucalakók elkapták, nem tudja, él-e vagy nem, de a bucalakóknál nem találom, pedig a főnök is megemlíti, hogy van egy hasonló viselkedésű Twi'lek náluk, és el is engedi, de nincs sehol! Kérlek, segíts!

Szabó Tamás

**Mission bátyja, Griff a bucalakók fogságában sanyíródik a tábor kelti végében lévő cellában. Csak a főnök engedélyével hagyhatja el a tábort.**



Szia, Még egy „pró” kérdésem lenne, és utána már nem zaklatlak a hülyeségeimmel. :) A KOTOR-ról lenne szó. Miért jelentkezhett olyan probléma, hogy bizonyos helyszínek (mint például a Taoine-i Cantina) iszonyatosan szaggat a játék, sőt olykor meg is áll, és csak úgy mozdul újra, hogy ha Ctrl-Esc segítségével kiugrok a Windowsba, és vissza. Én memóriára gondoltam, de többször volt igazán jobb. A gépem: Shuttle AV40, Intel p4 1,5 GHz, MSI GeForce4 Ti4800, 256 MB DDR, SBLive 5.1. WinXP oprendszerrel (kiűtöttem a hardveres egeret és szoftverhangot erőszakoltam a gépre). Egyébként teljesen szépen fut 1024x768-ban teljes részletesség mellett (16 bit színmélység). Ha bármi tipped van az ügyben, légy szíves, segíts, mert a BG2 óta nem teltzett még ennyire RPG, és ezért szívesen áldoz-



nék pénzt, ha probléma nélkül végigjátszhatnám. **A KOTOR meglehetősen gépfüggő, szerintem nálad a leggyengébb láncszem a 256 MB RAM. Rakj bele még legalább 256 MB-ot, azzal már hasítani fog. Lassulások egészen biztosan lesznek, de türéshatáron belül.**

## Broken Sword 2

Hy Mocsy! Még anno a Broken Sword II-ben mit kell csinálni George-dzsál, amikor a rendező és társaival vagyunk a szigeten???

Kösz: Whyszkis

**A cél az, hogy rávedd a kiöregedett kaszkadőrt, hogy átugorjon az erdő kerítésén (csak ekkor mennek át a tengerpartra forgatni). Beszélj mindenkiel, a palacsintákat kend meg sziruppal, majd kínáld meg a kaszkadőrt. Ezután vegyél le az asztalról két kizsádradt zsemlét, majd dobod be őket egymás után a darazsakat rejtő dobozba.**



## Morrowind

Üdv. Csak egy kérdés lenne a Morrowinddel kapcsolatban. Végigvittem már a játékot a normális úton (nem öltem meg Vivecet), és miután megöltem Dagoth Ur, visszamentem Tel Fyrbá, és a varázslót, aki meggyógyított, megöltem, mert kellett a Deadric cuccai, de a játék jelezte, hogy nem kellett volna, és töltsem vissza a mentésemet, de minek, ha már megöltem a gonoszt, vagy esetleg még valamire szükségem lenne rá? Amúgy csak a Gamer foglalkozik komolyan a Morrowinddel, ezért szeretem és veszem az újságot.

**Ne foglalkozz vele, ez csak a figyelemzértés. Amennyiben végzel Viveccel, akkor is kiírja ezt, pedig a B terv szerint még mindig végigjátszhatod a játékot.**

## LotR: The Return of the King

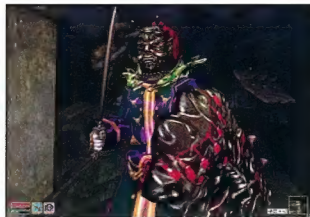
Szervusz Mocsy! Segítségedet kérem a LOTR: ROTK-gel kapcsolatban!

Azon a pályán, mikor Gandalfal vagyunk Minas Tirith falain, ott egyszer jön két nagy „torony”, amit trólik tolnak. A másodikok hogyan kell leszedni???

Kösz! szépen! Üdv! Veanor

**Használd a távolsági fegyvert. Amennyiben lenyomva tartod a tűz gombot (egészen addig, míg Gandalf kicsit hátrébb húzza a varázsbotját), három lövésből leszedheted. A**





negyedik toronynál lesz kicsit rászós a do-log (nem tudsz odaférközni a sok orktól). Itt a jobb oldali torony feljárójából kell vakon leeszned (ez főként nehéz szinten lesz hasznos).

#### NWN: Hordes of the Underdark

Szia Lily! Lenne egy kérdésem a Neverwinter új kiegészítőjével kapcsolatban. Éppen elindultam, hogy legyőzzem a maradék három Arch-Devil's Guardian-t, de elakadtam egy ponton. Ott, ahol Crimsonékat kellett a másvilágra küldeni. (Abandoned Entryway, azt hiszem.) A kijárat előtt szobrok gátolják a továbbjutást. Van ott még egy terem, ahol ládák korlátoznak abban, hogy odajussak a kapcsolóhoz. A kérdésem az, hogy mit kell lennie itt csinálnom.

Üdvözléssel, Nagy Péter

**Át kellene alakulnod túdurré a ládáknaál (használd a nálad lévő amuletet), és a ládák túlsó oldalán lesz egy kar, amelyet meg kell húznod a továbbjutáshoz (ehhez ismét vissza kell alakulnod, persze). Lily**

Sziasztok Szerkesztők! Németh Balázs vagyok, egy szegedi fiatal olvasó, aki egy kis segítséget szeretne kérni a „Max Payne 2” nevű játékhoz. Sajnos az előzményekre nem emlékszek, mivel hetek óta a rejtegy megoldásra vár! Tehát valami chipet ültettek Payne agyába, ami bármikor felrobbanhat. A chip kitalálóját, a „főellenség”! Ez a fickó bombákat dobál egy magasabban fekvő helyről. Én csak körbe-körbe tudok rohángálni, és a talaj is lezuhan, így sok helyen csak a szelén tudok rohanni! A bomba soha se fogy el – legalábbis ameddig volt

türelmem rohángálni! Érzem, hogy a rohángálásom kívül csinálni kell valamit, de még nem jöttem rá. Ahol ebbe a körkörös helyiségbe kerülök, ott már minden ég, és így vissza se tudok menni! :( Remélem, valamelyikőtök már kiakasztotta a game-et, és tud segíteni! Ha nem tiszta a körülírásom, azt írjátok bátran meg, és majd nyomozok további információ! Előre is köszil!

**Távcsővel vizsgálj meg az építmény tartóoszlopait. Látni fogod, hogy az oszlopokat egy csap rögzíti, amelyet ki lehet löni. Először ezeket a tartókat kell letölteni, majd jöhet a főellenség feje fölött lévő építmény (ez esetben is a csapokat kell kilőni). Amint ez lezuhan, már csak meg kell alaposan soroznod a fickót, hogy a játék véget érjen.**

Hi! Elakadtam a Legacy of Kain: Defiance-ben. Hogyan juthatok ki a temetőből Razelel? Valami romnak a tetején ott vannak a vámpírvadászok, de én sehogy se tudok oda felmenni (van ott valami tárgy is). És van 3 zárt ajtó: az egyik szimbóluma valami szem, a másik kettő a fény és a sötétség. Ja, és ott van a temető kapuja a fény és a sötétség szimbólumával egyszerre. Előre is kösz a segítséget. Frozstein

**Balra lent kell, legyen egy ajtó, amelyen át továbbjuthatsz. Onnan vissza kell menned abba a szobába, ahol először a fizikai létbe léptél, azaz ott, ahol a törött koporsó van. Töltsd fel a reavert a kövel, és használd a dark reaver spellt, hogy továbbjuss.**

==Flatline==

#### Kérdések

Kedves Mocsy!

Már régóta olvaslak titeket (4 éve), és most egy kis problémával fordulok hozzátok abban a reményben, hogy ti majd tudtok segíteni nekem. Nos a probléma a következő: Megvan a Star Wars: Knights of Old Republic (nagyon jó game!), de a játék valami iszonyat, mennyire szagatt. A gépem: P4 Msi645 Ultra-C (integrált hangkártya); 2 GHz Intel; 512 MB 333 MHz DDR ram, Club-3d ATI Radeon 9600Pro, 128 bit 128 ram, 400/300 MHz; XP professional. Már megpróbáltam mindent, fent van a játék javítása + a legújabb ATI Catalyst driverek. De semmi, ugyanúgy szagatt.

Ha tudnátok mondani valami megoldást, azt nagyon megköszönném. A lap király és ti is!

Ui.: ha akarjátok, rakjatek be az újságba, mert lehet másnak is van ilyen problémája.

Üdvözléssel: Tamás

## SMS FAL

ÜDVI MORROWINDBEN HOL VAN A LEGJOBB HEAVY ARMOR? HOL LEHET VAMPÍRKLANBA LÉPNI? BLOODMOON VÉGIGJÁTSZÁST A DVD-REI KÜLÖNBEN NEM VESZÉK MINDIG 2 GAMERT!

**A legjobb Heavy páncél az alapjátékban a Lord's Mail és a Dragonbone Cuirass. Az elsőt a légios küldetések végén kapod meg, a másodikat a Vivec-től délre fekvő víz alatti barlangból szedheted elő. Lesz Bloodmoon végigjátszás, idővel.**

**A GYENGE VASARLOI FOGADTATÁS ELLENÉRE ELKESZUL A BEYOND GOOD AND EVIL FOLYTATÁSA?**

**Egyelőre nincs róla hír, eddig még csak a Prince of Persia folytatását jelentették be.**

**UDVI A CHAOS LEGION ES AZ UNIMUSHA UTAN LATOK ESELYT A DEVIL MAY CRY PORTOLASARA IS?**

**Ugy tudom, ez a nagyszerű hack&slash Xboxra még nem jelent meg, így a PC-s átírtára sincs túl sok esély. Azért ne add fel...**

**LEHETSÉGES, HOGY MAR MEGJELENT A CS: CONDITION ZERO? EGYETEN FÖNTÖS LENNE BALÁZS GERGŐ**

**Mire ezeket a sorokat olvasod, elméletileg már megjelent a (hivatalos megjelenési dátum március 23.)**

**EXIGO BEJELENTES, FINCSI KEPEK, KIADO AZ EA ES MEG IDEN JONI MINIMUM EGY OLDAL BEMUTATÓ MEGJERMELE, UGYET!**

**Exigo ügyben hírzárakat van, legalábbis, ami a bemutatott részt illeti. Az EA szép lassan adogolja az infókat, ebben a számban a hírek rovatban találsz néhány egészen fantasztikus képet a játékból.**

**CSAI MIKOR JON A MANHUNT PC-RE? A 04-ES SZÁMBA MEG BECÜSZÁH?**

**A 2004/04-es számban egészen biztosan nem lesz benne (bár ha még hétévén kijön, akkor esetleg beszorítjuk). A hivatalos megjelenés április 20., és ha nem kapunk a forgalmazótól betét, akkor csak a 2004/06-os Gamberben olvashatsz róla.**

**CSAI MI LENNE, HA MARC. 15-E ALKALMAZOL IRNATOK EGY PAR MAGYAR JATEKKROL ES FEJLESZTOROL? SZERINTEM SOKAN ORULNEK NEKI! COOL AZ OQSAGI @GULEEYE**

**Néhány hónappal ezelőtt volt a Made in Magyarország két részlete, ott kiveszték a magyar fejlesztésű játékokat. Amint lesz elég új info, újból írunk rólok.**

**HELLO MOCYSY! AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY BENNE LESZ-E A HARRY POTTER KVIDDICS WORLD CUP A GAMER-BEN? ÉS HA IGEN, AKKOR MIKOR? ELORE IS KÖSZÖNÖMI LEVI!**

**Teljes játékként szinte biztosan nem, az EA nem adja el a licen jogokat.**

**CSA MOCYSY MEG TUDOD MONDANI, HOGY A HALO: COMBAT EVOLVEDBEN HOVA KELL BEIRNI A KODOKAT? ES MIK A KODOK? LÉGYSZI TEDD BE AZ UJSAGBA! MODOS CSABA**

**Nem tudok csalásról a Haloéhoz, de ez tipikus az a játék, amelyiket vétek lenne elrontani kódokkal. Inkább vedd le a nehézségi szintet, a legkönyebb fokozaton szinte saját magukat lövik főbe az elitek.**

**HELLO ÉN VAGYOK A WOLVERINES SRAC A LOPAKODÁS KÉSZ A FOELLENSÉGET KÉNE KINYIRNI WENDIGOT NEM TUDOM HOGY FOJTJON KINYIRI (NÉMETH ANDRAS)**

**Pedig csapkodni kell ezerrel, és majd megfekszi.**



## Anglia

1. Deus Ex: Invisible War
2. Championship Manager Season 03/04
3. The Sims
4. X2: The Threat
5. Call of Duty
6. The Sims: Makin' Magic
7. Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre
8. The Sims: Superstar
9. The Sims: Unleashed
10. Delta Force: Black Hawk Down

## USA

1. Call of Duty
2. Zoo Tycoon: Complete Collection
3. Age of Mythology
4. The Sims Deluxe
5. The Sims: Makin' Magic
6. Hoyle Casino 2004
7. Halo: Combat Evolved
8. Tiger Woods PGA Tour 2004
9. The Sims Double Deluxe
10. Flight Simulator 2004: A Century of Flight

## Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. Nemo Underwater World Fun
3. The Sims: Superstar
4. The Sims: Makin' Magic
5. The Sims: Unleashed
6. Call of Duty
7. Sim City 4 Deluxe
8. Finding Nemo Adventure
9. NFS: Underground
10. The Sims: Vacation

## fileplanet.com demo letöltés

1. Far Cry Research
2. Unreal Tournament 2004
3. Far Cry Single-Player
4. Nitro Family
5. Beyond Divinity
6. Seal of Evil
7. Painkiller Single Player
8. Syberia II
9. Asheron's Call 2 Free Trial
10. Halo

## amazon.com

1. Battlefield: Vietnam
2. Zoombinis Logical Journey
3. MFS 2004: A Century of Flight
4. Call of Duty
5. The Sims: Makin' Magic
6. Unreal Tournament 2004
7. The Sims Deluxe
8. MVP Baseball 2004
9. NASCAR Racing 2003 Season
10. Zoo Tycoon Complete Collection

Karácsony óta először érzem úgy, hogy a híreket komolyan meg kellett rostálnom, mert végre elindult az információáradat – egyre többet tudunk meg a már bejelentett címek részleteiről, számos értékes fejlesztés (köztük a magyar Armies of Exigo) kiadóra talált, s bőven akad új és értékes ötlet is. Sajnos ebben a hónapban egy sokak által nagyon várt programról is búcsúznunk kell (Sam & Max 2), de tudjátok: A remény hal meg utoljára! (Peticiózzunk!)

Vigyázat, a sorok közt bújkál egy kacsa is, mielőtt levelet írnátok gondolkodjatok pindurit. :)

Lily

## HONLAPAJÁNLÓ

Call of Cthulhu – [www.callofctulhu.com](http://www.callofctulhu.com) [akció]

Nexus: the Jupiter Incident – [www.nexusthegame.com](http://www.nexusthegame.com) [szimulátor]

Splinter Cell: Pandora Tomorrow – [www.splintercell.com](http://www.splintercell.com) [taktikai akció]

Thief: Deadly Shadow – [www.thief3.com](http://www.thief3.com) [taktikai akció]

The Bloody Magic – [www.thebloodymagic.com](http://www.thebloodymagic.com) [RPG]

Mithis – [www.mithis.hu](http://www.mithis.hu) [cég]

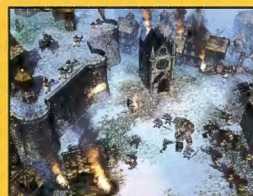
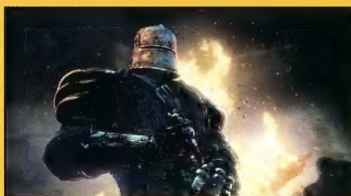


## ARMIES OF EXIGO

**Fejlesztő:** Black Hole Games • **Kiadó:** Electronic Arts • **Honlap:** [www.eagames.com](http://www.eagames.com)

**Megjelenés:** 2004 vége • **Kategória:** RTS

2004. február 26-án az EA bejelentette, hogy a Black Hole Games-szel kötött megállapodás szerint ők adják majd ki a hazánkban fejlesztett Exigót! A program most már az Armies of Exigo névre hallgat, ám sajnos fejlesztőit köti a mamutcéggel kötött megállapodás, így nem adhattak nekünk sem interjút, legalábbis egyelőre. Annyit azonban már tudunk, hogy ez a középkori fantasy stílusú valószínűleg stratégia még az idén megjelenik, méghozzá valószínűleg a szintén ebben az időszakban piacra kerülő Battle for Middle Earth előtt. Reméljük, hamarosan bővebben is írhatunk róla!





## ZOO TYCOON 2

**Fejlesztő:** Blue Fang Games • **Kiadó:** Microsoft Games • **Honlap:** [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)  
**Megjelenés:** 2004 vége • **Kategória:** gazdasági stratégia



Nem érdemtelenül nyerte el nemrég az AIAS díjazott ünnepségén a legjobb családi játéknak járó pálmát a Zoo Tycoon, mely programnak év végére várhatjuk a folytatását. A legjelentősebb változás, melyen a játék átlépett, a harmadik dimenzió megjelenése, ami remélhetőleg szebbé és nem áttekinthetlenebbé teszi az állatkertépítést.



Mintegy harminc állatfaj egyedeivel népesíthetjük be parkunkat a folytatásban, melyben a szokásos küldetések, illetve szabad játékok biztosító sandbox mód mellett olyan játéklehetőség is helyet kapott, melyben egy állatgondozó bőrébe bújva próbálhatjuk meg orvosolni a látogatók kedvenceinek mindennapi gondjait.

## TOCA 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

**Fejlesztő:** Codemasters • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)  
**Megjelenés:** 2004. április • **Kategória:** szimulátor



Már nem kell sokat várnunk, hogy a Codemasters végre piacra dobja a Colin McRae Rally 04 mellett az év leginkább várt autószimulátorát, a Toca Race Driver második részét.

Annak fényében, hogy a program korlátozása is megjelenik, talán természetesebbnek vehető, hogy a fejlesztők mesés grafikát és pofonegyszerű irányítást kínálnak, ám most ezt megtoldják egy hangzatos ígérettel: állítólag az összes számítógépes játékban korábban látható versenytípust beleépítik a játékba, így egész biztos, hogy nem lesz hiányérzetünk. Ez összesen 15 variációt jelent (pl. Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing, Super Truck racing). 35 különböző autóval száguldozhatunk, melyek között olyan gyöngyszemek is szerepelnek, mint James Bond kedvence, az Aston Martin és a Jaguar. Mindez 31 helyszínnel és 48 pályával megfellelve.



## CRIME SCENE INVESTIGATION: MIAMI

**Fejlesztő:** 369 Interactive • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** - • **Megjelenés:** 2004. tél • **Kategória:** krimi-kaland

A tengerentúlon töretlen sikerrel vetítik a Crime Scene Investigation című krimisorozatot, melyben a derék nyomozók legtöbbször a tett helyszínén talált bizonyítékok beható vizsgálatával gőgölyölik fel az adott bűntényt. A Ubisoft is felleglyelt erre a hatalmas népszerűségre, és ennek eredményeképp ma megszületett a megegyezés a kiadó és a CBS Consumer Products között, mely szerint a jövőben megjelenő Crime Scene Investigation-játékok jogai kizárólagosan csak a francia céget illetik meg. E kooperáció első gyümölcse lesz a CSI: Miami címre keresztelt produktum, melyben – az első részhez hasonlóan – ismét a sorozat jól ismert főszereplőivel kell bonyolult bűnesetek szálait kibogoznunk bevetve a képernyőről jól ismert eszköztárazatát. A kalandjáték megjelenése a negyedik negyedében várható, így addig kénytelenek leszünk beérni az itthon Helyszínelők címen futó televíziós változattal.



## RÖVIDEN...



Egyedülálló NWN-kiegészítő kíván megjelenni a BioWare. A CEP (Community Expansion Pack) a Newerwint Nights játékos közösség két év alatt termelt munkájának gyümölcsét foglalja majd csokorba, kiválogatva a legfinomabb csemegéket – például több mint 450 új lényt, 14 új fegyvertípust (és új komponenseket, melyekből több ezer újfajta fegyver készíthető), 324 új pajzsot, valamint ezernyi új ruházatot és vértet, több mint 700 új inventory ikont, csaknem 1500 tárgyat (a tárgyektől a hajókig), tíztucatnyi új portré...



További részletekért és a még fel nem fedett információkért csüngenek ezen a linken: [nwn.bloware.com/players/cnp.html](http://nwn.bloware.com/players/cnp.html), de a fejleményekről természetesen mi is hírt adunk.

Sajnos rossz hírrel kell szolgálnunk azoknak, akik nagyon várták már a LucasArts klasszikus kalandjátékának, a Sam & Max folytatásának májusra datált megjelenését, lefőtölték ugyanis a Freelance Police munkálatait. A matrucég szakemberei döntésüket gazdasági szempontok alapján indokolták meg, véleményük szerint ugyanis jelenleg nincs létjogosultsága egy grafikus kalandjátéknak PC-n. Hogy igazuk van-e, avagy sem, mindenki döntse el maga, mindenesetre hatalmas kár ezért az igen ígéretes kalandért, melynek E3-videója bizonyosan minden vérbéli kalandort feltöltött anno...

A döntés ellen a játékosok máris hözöngenek, bár kevés az esély arra, hogy a rekordszámú regisztrált felhőborodás eredményt hozzon (á la Mythica). Petíciózni itt lehet: [www.petitiononline.com](http://www.petitiononline.com)



Az M, azaz mature (kiemelten erőszakos) kategória kínálatát bővíti majd az EA szárnyai alatt készülő Keresztapa-trilógia. A programról még semmilyen részlet nem látszott napvilágot, reméljük, hamarosan többet is mondhatunk róla.



# RÖVIDEN...

- Készül a Max Payne 3. A hír eleinte csak pletykaként terjedt (forrása a maxpayne3.com bejegyzése volt), de a Take Two pár nappal később hitelesítette; igaz, részletekkel nem szolgált, így bővebb információkra a májusi E3-ig várunk kell.



- Nem csak az E3 miatt lesz különleges 2004. hete. 2004. május 10-én ugyanis Final Fantasy szimfonikus koncertet rendeznek a Los Angeles-i Walt Disney Concert Hallban. Már tudjuk, milyen, amikor LaW-MaN álmai valóra válnak, csak sajnós kicsi az esélye annak, hogy ő is ott legyen...



- Míg a többség a szerelmet és a barátságot ünnepelte február 14-én, addig a Buka Entertainment születésnapit tartott, méghozzá a tizediket. A lassan kamaszkorba lépő kiadó eddigi munkássága alatt több mint 100 címet jelentetett meg. Gratulálunk, csak így tovább!



- A Jerry Bruckheimer Film megvette a Prince of Persia megfilmesítésének jogait, s egyszer csak majd megkezdődik a Disney égisze alatt bemutatásra kerülő mozi forgatása is. A szereplők kilétét egyelőre homály fedi, lehet tippelni. :)

## GOTCHA!

**Fejlesztő:** Sixteen Tons Entertainment • **Kiadó:** Take 2 • **Honlap:** [www.gotcha-the-game.de](http://www.gotcha-the-game.de)  
**Megjelenés:** 2004 • **Kategória:** FPS

A német illetőségű Sixteen Tons Entertainment lerántotta a leplet készülő FPS-éről, melyben a világ legkeményebb, legpörgősebb versenyében kell helytállnunk, ahol a saját életünk forog kockán. A véres és kíméletlen küzdelem változatos, egzotikus – és felettébb eredeti – helyszíneken dől, s a győzelem érdekében nem kevesebb, mint 15 pusztító eszköz erejét hívhatjuk segítségül. Sajnos a pontos megjelenési dátum egyelőre még nem ismert, azonban annyi biztos, hogy a PC-sek és az Xbox tulajdonosok már idén fegyvert foghatnak, s belevághatnak ebbe a kellemesnek ígérkező kalandba.



## THE LONGEST JOURNEY 2: DREAMFALL

**Fejlesztő:** Funcom • **Kiadó:** Funcom • **Honlap:** [www.funcom.com](http://www.funcom.com) • **Megjelenés:** 2004. ősz • **Kategória:** kaland

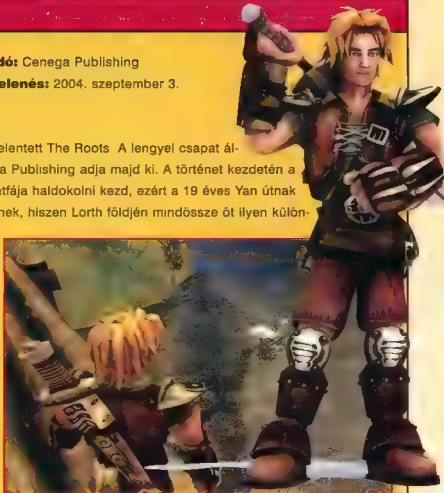
Kevésen szállnának vitába azzal a kijelentéssel, mely szerint a 2000 végén megjelent The Longest Journey minden idők egyik legjobb kalandja, és annál többen fogadnák kitörő örömmel a hírt, mely szerint a nőrvég Funcom fejlesztői minden erejüket latba vetve dolgoznak a folytatáson! Természetesen az elődöt minden téren szereznék túlszárnyalni, az északi kollegák főleg a Dreamfall 3D-a grafikai megjelenésének elbűvölő mivoltára büszkék. A megjelenés a levelek leheltyével várható, további részletekre pedig nagy valószínűség szerint az E3-ig várunk kell.



## THE ROOTS

**Fejlesztő:** Tannhauser Gate • **Kiadó:** Cenega Publishing  
**Honlap:** [www.cenega.com](http://www.cenega.com) • **Megjelenés:** 2004. szeptember 3.  
**Kategória:** RPG

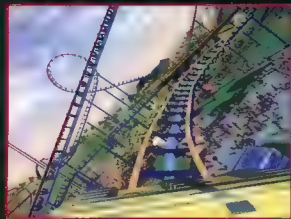
Kiadóra talált a tavalyi ECTS-en bejelentett The Roots. A lengyel csapat által fejlesztett szerepjátékot a Cenega Publishing adja majd ki. A történet kezdetén a főhős szülőfalujának varázslatos életfaja haldokolni kezd, ezért a 19 éves Yan útnak indul, hogy megtudja, mi az oka ennek, hiszen Lorth földjén mindössze öt ilyen különleges fa létezik, s ezek biztosítják e birodalom békéjét és harmóniáját. Ismét a Jó és a Gonosz klasszikus viszályának részesei lehetünk tehát, s az impozáns számadatok felvonultató (24 zóna, 120 NPC, 100 szörny, 400 tárgy, 70 varázslat) RPG-ről feltétlenül érdemes megemlíteni – ami érdekessége és furcsasága is egyben –, hogy két mini-játékot is találunk majd benne – egy árkd és egy logikai játékot is!





## ROLLERCOASTER TYCOON 3

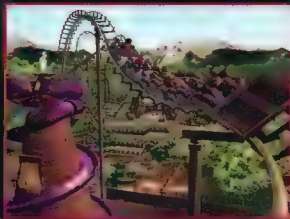
**Fejlesztő:** Frontier Development • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** rollercoasterycoon.com •  
**Megjelenés:** 2004 • **Kategória:** gazdasági stratégia



gyöbb újdonság ebben a tycoon-klasszikusban is a háromdimenziós megjelenítés bevezetése, aminek köszönhetően most már fel is



Az Atari nem akar lemaradni a Microsoft mögött, így a Zoo Tycoon folytatása után nem sokkal bejelentették, hogy Chris Sawyer és a Frontier Development már gőzerővel írja a nagy rivális, az RCT harmadik részét. A legna-



úlhétünk egy próba erejéig a saját tervezésű hullámvasúdjainkra. A számos új, immár 3D-s játék mellett a látogatók mestereleges intelligenciája fejlődik, így remélhetőleg már nem kapunk gutaütést az ostobán torló látogatók látványától. A siker szinte garantált, hisz az első rész nem kevesebb, mint 150 hetet töltött el az eladási listák első tíz helyezettje között!

## BEYOND THE LAW: THE THIRD WAVE

**Fejlesztő:** Magnum Games • **Kiadó:** Magnum Games • **Honlap:** - •  
**Megjelenés:** 2004. április • **Kategória:** akció-stratégia

Lassan megszokhattuk, hogy eltehetjük a polc alá a megszokott RPG, RTS, vagy FPS kategória megjelöléseket, hisz helyettük olyan műfajok tűnnek fel, mint az MMORPG, a roleplaying strategy, vagy a hamarosan elkészülő Beyond the Law-hoz hasonló játékokkal fémjelzett squad-based strategy shooter. A játékos ezúttal egy különlegesen kiképzett, egyedi képességekkel rendelkező katonákból verbuvált csapatot irányít, akiknek nem kisebb feladat jutott osztályrészül, mint az Egyesült Államok megmentése egy terroristacsoport fenyegetésétől.



## RÖVIDEN...

- ▶ A Silver Style felvette Jeff Hugesht, aki eddig a Fallout 3-on dolgozott, ám most lehetőségét a cég készülő poszt-apokaliptikus szerepjátékában, a The Fall: Last Days of Gaiában csillogtathatja meg



- ▶ Napvilágra került végre, hogy a Mithis Creature Conflictjének lesz multiplayer lehetősége, méghozzá nem is akármilyen. A többjátékos módban a cél nem lesz más, mint a többiek legázása, és a teljes hatalomátvétel. Megjelenés idén ősszel.

- ▶ Kihirdették az idei BAFTA díjazottakat. A Radisson Portman Hotelben tartott rendezvény legjobbjai:



**Stratégia:** Advance Wars 2: Black Hole Rising – Nintendo



**Racing:** Project Gotham Racing 2 – Bizarre Creations



**Kaland:** The Legend of Zelda: The Wind Waker – Nintendo



**Akció:** Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North



**Sport:** FIFA 2004 – EA Sports



**Multiplayer:** Battlefield 1942 – EA Games



**Hang:** Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North



**Zene:** Harry Potter and the Chamber of Secrets – EA Games



**Design:** Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North



**Legjobb PC-s játék:** Grand Theft Auto: Vice City – Rockstar North



**Az év legjobb játéka:** Call of Duty – Activision



# RÖVIDEN...

- ▶ A JoWood licenccel a Torque (hazánkban: Vas) című film adaptációs jogait, így még az idén újabb átiratot győzthetünk a képernyők előtt. A Torque a racing műfaj kedvelőinek szívét dobogtathatja majd meg, további részletek később...



- ▶ Az EVE Online rekordot döntött – a programmal 2004 február 15-ének éjszakáján egyidejűleg, egyazon világban (azonos szerveren) 7250 játékos játszott.  
Link: [www.eve-online.com](http://www.eve-online.com)



- ▶ Nagy vállalkozásba fogott a Gamer csapat: úgy döntött, saját játékot készíti! Bár a program kategóriáját illetően még vannak viták, de Flatline már a huszadik női NPC-t rajzolja meg, ugyan Hunorral, a pályatervezővel még nem sikerült megállapodnia, hogy a kezdő szint (mely természetesen a leghangulatosabb és a legnagyobb) női börtön legyen (természetesen tele kiéhezett bábikkal), ahova a „szerencsétlen” játékos repülőkatasztrófa révén kerül.  
Broáf és Laza bevállalta az effekteket, ezért hangolnak már, Mocsy nagyszabású terveket szöveget, LaWMan ragaszkodik, hogy valami keleti vonalat is vezessünk a játékba (vagy legalább a lányokba), a zeneszerző nem más, mint a korr., aki azóta folyton javítja a kottát, és míg a pasikban ezreket tombol a tesztetron, Lily rendíthetetlenül sárkányokról álmodik kutatva, hogyan csempészhetne kis fantáziát a sztoriba...



## FOOTBALL MANAGER 2005 LOGÓPÁLYÁZAT

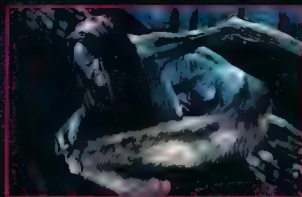
**Fejlesztő:** SI Games • **Kiadó:** Sega • **Honlap:** [www.sigames.com](http://www.sigames.com) • **Megjelenés:** 2004. tél  
**Kategória:** menedzser



Túlteng benned az alkotói kreativitás? Sokszor csak kuncogsz egyes játéklógók igénytelenségére láttán? Itt az alkalom, hogy beírd neved a játéklógó történelmekönyvébe, hiszen az SI Games igen érdekes pályázatot hirdetett meg: nem kevesebb, mint 10 ezer angol font új annak a tehetséges grafikusnak a markát, aki április nyolcadikáig eljuttatja hozzájuk a szerinte legmegragadóbb (és mondani sem kell, saját készítésű) Football Manager 2005 logót. További információt erről a rendkívül kecsgető ajánlatról az SI Games hivatalos honlapján találhattok; sok szerencsét!

## GETICA

**Fejlesztő:** Digital Summoners • **Kiadó:** ? • **Honlap:** - • **Megjelenés:** 2005 első hónapjai  
**Kategória:** RPG



Közvetlen szomszédságunkban gőzerővel készül a 2002-ben megalapított, Digital Summoners névre hallgató román fejlesztőcsoeg első játéka, a csapat egyből igen ambiciózus projekttel szándékozik berobbanni a játékvilágba. A Getica című RPG az ígéretek szerint minden addiginél interaktívabb környezetet teremt majd számunkra, hiszen minden egyes lépés, melyre szánjuk magunkat, döntően befolyásolja a világ érzékeny egyensúlyát. A fejlesztők feltett szándéka, hogy a kalandozót eme összeüzgések kusza rengetegével gyönyörködtesék, és hogy ezt a tervüket mennyire sikerül véghezvinni. 2005 első hónapjaiban megnézdhatjuk.

## FUTURE TACTICS: THE UPRISING

**Fejlesztő:** Zed Two • **Kiadó:** Crave Entertainment • **Honlap:** ? • **Megjelenés:** ?  
**Kategória:** stratégia



Pillage világában az embereket hosszú évtizedeken át egy ellenséges faj tartotta rettegésben gyakorlatilag rabszolgasorsba taszítva őket. Ám most elérkezett a lázadás ideje: népünk nem tűri tovább a kínokat és a szenvedést. Low és nővére, Pepper egyre nagyobb és nagyobb gerillahadsereget toborozva kezd meg véletlenszerű támadásait, de felmerül a kérdés, hogy vajon ennyi elég-e a jelentős túlerővel szemben? Bármennyire is hihetetlen, a

Zed Two vadiúj játéka nem RTS, hanem néhány érdekes újtással fűszerezett, körökre osztott stratégia. Az ellenfelek azon kívül, hogy sokan vannak, még egy igen rossz tulajdonsággal rendelkeznek: telepátikusan tudnak kommunikálni egymással, tehát ha az egyikük észrevesz minket, azon nyomban a többi is tudomást szerez rólunk. Éppen ezért a Future Tactics: The Uprising korántsem titkolt módon a hardcore játékosoknak készült: Low-t például már egyetlen pontos találat is sírba küldheti, ami természetesen a rettegett „Game Over” képernyőhöz vezet. Hogy mindez élesben mennyire működik, arról talán még az idén tudomást szerezhethetünk.



## TOON ARMY

**Fejlesztő:** Brat Designs • **Kiadó:** ? •  
**Honlap:** www.brat-designs.com •  
**Megjelenés:** ? • **Kategória:** FPS

Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a játékipiacon FPS dőmping van, talán ezért készült egyből kétféle is a Breedteam, aztán majd a kiadók eldöntik, melyikre haragnak rá. A Toon Army egészen új megközelítésből nyúl a műfajhoz és a klasszikus második vi-

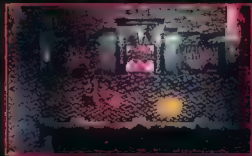


lágháborús érához, ugyanis – ahogy azt a játék neve is sugallja – rajzfilmszerű hősökkel írhatjuk majd gaz ellenfeleinket, azaz egymást. Az első képek láttán a hangulat mókásnak tűnik, és természetesen a vidám hangvétel korántsem jelenti azt, hogy silány fegyverarzenállal vagy látvánnyal kellene beérnünk.

A Toon Army a Mercury II motorral fut majd... csak az a kérdés, mikor.

## TRAPS OF DARKNESS

**Fejlesztő:** Cinemax • **Kiadó:** Strategy First • **Honlap:** www.strategyfirst.com  
**Megjelenés:** 2004. április-május • **Kategória:** kaland



Szép kis játékon dolgoznak a Cinemaxnál: a Traps of Darknessben nem a világ megmentésén, hanem elpusztításán fáradozhatunk! Ezt ráadásul még nem is egymagunkban próbáljuk elérni, hisz csak egyike vagyunk annak a hét démonnak, akik egy felettük álló sötét hatalmat szeretnének a világra szabaddítani. A „főnök” eljövételéhez több kontinensen próbálhatunk mágikus kulcsokat szerezni megnyitva az emberiség

vesztékén kapuját. Amint egyre több hőst győzünk le, erőnkezdünk, és az emberiség képességei fokozatosan erősödnek. Ha pedig már túl táposnak érezzük magunkat a gép vezette bajnokok ellenében, akkor interneten, vagy LAN-on keresztül egy másik démonfajzattal is szembefordulhatunk. Nyilván nem ezútságon hangosulóznál, de a játék csak felnőtteknek ajánlott!

## PARIAH

**Fejlesztő:** Digital Extremes • **Kiadó:** HIP Interactive • **Honlap:** www.pariahgame.com  
**Megjelenés:** ? • **Kategória:** FPS



A Digital Extremes fejlesztői nem csak fesszenek, és várják az Unreal Tournament 2004 által rejtett sült galambot, hanem a Groove Gamesszel karöltve gőzerővel dolgoznak új, Pariah névre halgatott projektjükön: A kétségkívül lenyűgöző látványvilággal rendelkező FPS immár két éve áll fejlesztés alatt, és természetesen módosított Unreal motor hajtja azt. Megjelenési dátum persze még nem került nyilvánosságra, s egyelőre a szakemberek az egyéb információkkal is igen

szűkmárván bánnak, így nem árt rendszeresen látogatni eme igen ígéretes játék hivatalos honlapját, de helytálló a feltételezés, mely szerint az E3-ig várunk kell a további részletekre.

## LAGSTERS

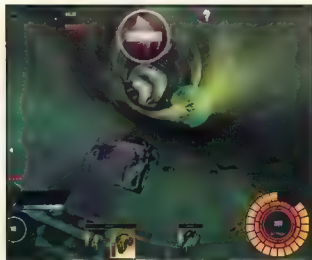
**Fejlesztő:** Boolat Games • **Kiadó:** Noviy Disk  
**Honlap:** www.boolatgames.com • **Megjelenés:** ?  
**Kategória:** szimulátor



Ha valakinek a készülő ToCA Race Driver 2 nem jönne be igazán, mert a realitásokat nélküldöző szimulátorokat kedveli, nem is kell tovább keresgélnie, a Lagsterst ugyanis neki találták ki. A programban a gravitációról megtanult szabályokat elfeledve különféle alagutakban száguldozhatunk, a győzelemhez pedig



nem feltétlenül csak a gyorsaságunkkal juthatunk el járműveink keverekkel is rendesen fel lesznek pakolva, ezért jai annak, aki véletlenül élénk merészkedne! Összesen 32 futam során kell bizonyítanunk rátermettségünket 4 fajta versenytípusban. Ez a szám



multiplayer módban mindössze háromra csökken, azok viszont roppant nyicskilandozók: az egyikben például az nyen meg a futamot, aki a nyolc versenyző közül életben marad... Bár a zárt terek elsőre eléggé szűköseknek tűnhetnek, valójában mindez rendkívül változatos helyszínt kínál: a poszt-nukleáris jövőben gyárak, bányák és organikus ültetvények között bolyonghatunk.

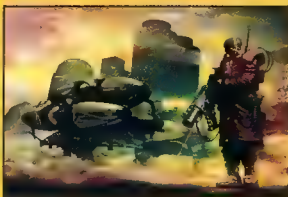
## SOLAR

Brat Designs • Kladó: ?

**Fejlesztő:** Brat Designs • **Kladó:** ?

**Honlap:** www.brat-designs.com

**Megjelenés:** ? • **Kategória:** FPS



„Ha békét akarsz, készüj a háborúra!” – hangzik a közhelyes és kissé teatrális, de mindenképpen helytálló mondané, s e rövidke mondat a szlogenje a Breedet jegyző Brat Designs új játékanak, mely a Solar címet kapta. Az FPS a nem túl távoli jövőbe repít el minket, s mint oly sokszor, ismét több évszázados konfliktus végére kell pontot tennünk, melynek kegyetlensége mindhárom kolonizált égitestet (Föld, Hold és Mars) nyomorba, éhínségbe és romba döntötte. Az ígéretes látványvilággal büszkélkedhető produktum – melynek poszt-apokaliptikus hangulatú pályáin egyszerre akár 32 játékos is összecsapathat – egyelőre még nem talált kiadóra, s így módon megjelenésének időpontját is sűrű homály fedi...

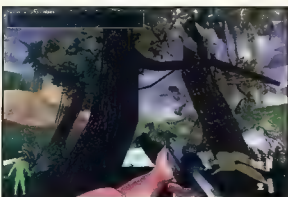
## POACHER

**Fejlesztő:** Exileworks • **Kladó:** ?

**Honlap:** www.exileworks.com

**Megjelenés:** ? • **Kategória:** FPS

Vannak olyan projektek, melyek már a bejelentést követő napokban heves vitákat és visszakozást generálnak, s minden valószínűség szerint nem lesz ez másként a Poacherrel sem, melyről frissen csusszant le a lepel. A botránygyanús (és felettébb gyomorforgató alapötlettel büszkélkedhető) FPS-ben egy Roman Star nevű orvadás életének irányítása lesz a feladatunk többek között Kongó dzsungleiben, a végtelen szibériai tundrán és természetesen a feketepiacon. A fejlesztők igen büszkék az elejthető védett fajok széles spektrumára, melyen például rinocéroszok, hatalmas elefántok és tigrisek szerepelnek. Roppanó mód lelkesítő...



## STALINGRAD

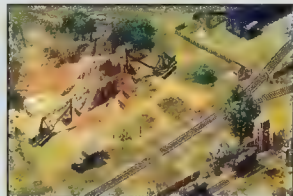
**Fejlesztő:** DTF Games • **Kladó:** 1C Company • **Honlap:** games.1c.ru • **Megjelenés:** 2005

**Kategória:** stratégia



két hadjáratral, és ezeken belül harminchat küldetéssel találkozhatunk, és mind a Wehrmacht, mind a Vörös Hadsereg csapatait kommandírozhatjuk. A virtuális hadvezérek interaktív enciklopédia is segíti, melyben a témérdek információ mellett még korabeli fotókkal is találkozhatunk.

A második világháború hadszínterei közül leggyakrabban a nyugati front vagy az észak-afrikai térség hadműveleteivel találkozhatunk a játékokban, pedig az igazi pokol a keleti fronton tombolt. Hitler Szovjetunió elleni hadjáratát mutatja be a DTF Games és a szintén orosz 1C készülő stratégiája, a Blitzkrieg motorjára épülő Stalingrad. A játékban



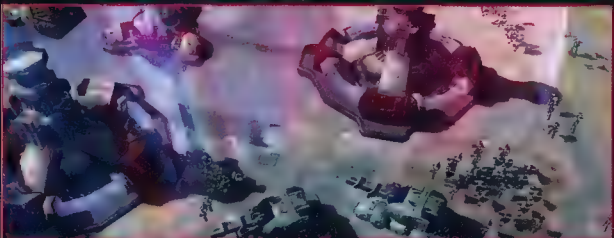
## PERIMETER

**Fejlesztő:** K-D Lab • **Kladó:** Codemasters • **Honlap:** www.kdlab.com • **Megjelenés:** ?

**Kategória:** RTS



A jövőben az emberiségnek el kell hagynia a „klógett” Földet, a meghódított új bolygókat pedig elsősorban lakhatóvá kell tennie. A nanotechnológiának köszönhetően lehetőség van a galaxis különböző pontjain történő letelepedésre, ám ez végül ahhoz vezet, hogy a lakosság három ellentétes érdekű párra oszlik fel: vannak, akik a diplomáciában hisznek, míg mások az erőszakot részesítik előnyben, végül, de nem utolsó sorban sokan szeretnék újabb hódítások helyett visszatekerni az anyabolygóra vállalva akár ennek rizikóit is. Hogy a dolog még bonyolultabb legyen, a galaxisban nem az ember az egyedüli értelmes faj... A moszkvai K-D Lab fejlesztésében készülő Perimeter űstűkőként emelkedik ki alapötletével a tucat-RTS játékok közül. A programban ugyanis ezúttal első sorban a cél nem az egységekkel való rohangálás és öldöklés, hanem a terület és a talaj létfenntartásához nélkülözhetetlen átalakítása lesz. Mindez kiváló grafikával párosul, és ha az orosz srácok behúznak egy picit, talán még idén ki is próbálhatjuk ezt a műfajújítónak ígérkező darabotl...







Segítség megemelni azt a dog nehéz kalapacsot!

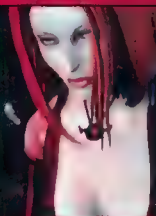


A vinyl csodája.

# BLOODRAYNE 2

## INFOBOX

Kategória: horror-akció • Kiadó: Majesco • Fejlesztő: Terminal Reality • Web: [www.bloodrayne2.com](http://www.bloodrayne2.com)



- Interakció-hegyek
- kidőzöttabb történet
- magas polgorszámú karakterek
- valóságos környezet, mozgások

Vágyakozón rám emelted tekinteted, azt hitted, kíváncsok vagyok. Könnyen megkap-hatsz, csak egy vagyok a sok préda közül. Jöjj ide, ne félj. Ölelj át. Forró csókok a nyakamon... beleremegnek, ha élnek. Hmm, milyen ősi a vágy... a bőrömről át érzem az életet benned. Lúktet... forrón, izzón, vörösen. Mennyire vágnék rá, hogy újra bennem is égjen... De nem szabad. Most nem!

Most én csókollak... Élvezed? Napbarnította bőröd milyen sós, milyen élmélyítő...

Nem szabad, de fájón kínoz a szomjúság. Nem bírom tovább... szánlak. Édes, életteli toll, végre igazán érezlek, újra feltámad meggyőződtem lelkem. Érzem az életet a nyelvemen, minden cseppje elmerül bennem. Ismét erős vagyok, elő-holt ereimben parázslón izzik az ősiég. Alábbhagyott a szomjúság, ismét kinyitlak érzékeln. Milyen furcsa? A kék hűvösében úszik a világ. Mókás, most sárga színben lángolsz. Narancs-sárga. Piros. Ne menj el... körlek, sajnálom. Léteznem kell.

Nem tagadhatom meg erősebbik énem, dhampir vagyok. Nem ezt akartam, hidd el. Így rendeltetett.

**Hódító körút.** 2002 októberében, a Terminal Reality csapat boszorkánykonyhájában vámpír és ember szentségtelen trigyből világra jött

Rayne, a dhampir lány, hogy magába olvassza mindkét faj erősségeit. Nyílt titoknak számít, hogy a TR-es fiúk az akkori idők nagyjaitól lopkodtak, szebben kifejezve magam: „kölcsön vettük ötleteket”. A vámpírtulajdonságokkal megáldott polligon-leányzóra ráemelve tekintetünk önkéntelenül is felirólik Lara Croft, a Penge és az idősebbeknek a Nightmare Creatures egyes jele-tel (de a hangulata feltétlenül) is ismerősök lehetnek, hogy a Return to Castle Wolfenstein alapú történetet már ne is említsük. Bevallom tudélelme-zen, hogy amikor először láttam egy PS-2-es masinán a vörös hajú, félmé-teres pengékkel hadonászó, akrobatikus leányzót, azt gondoltam, ez ma-radjon csak a konzolos világ sajátja. A kiadó Majesco – szerencsére vagy-em, ezt mindenki döntse el a maga szája íze szerint – fél évvel később PC-re is megjelentette a latex-rucis dhampir kalandját. Annak ellenére, hogy a játékban gyakorlatilag újítást nem sokat találunk, és az ismerősen ismerő-

sebb történet és technikai megvalósítások (pl. Műk Payne – bullet time ef-fektus) folyamatosan visszaköszönnék ránk, a végeredmény mégis egészen emészthető lett a PC-s közönség számára. A Terminal Reality-s árakok azonban nem üttek a babérjalkon, hanem a PC verzió utáni sikertől feltűzel-ve, teljes erőbedobással a folytatásra kezdtek el koncentrálni. Egyelőre még csak pár kép és egy impozáns trailer szívéigzolt ki berkeikből, de a 2004. ok-tóberi megjelenés szinte bizonyos. A ketchup királynő ismét elindul hódítá-ni, szinte mindenfajta géptípuson. (Reméljük, ez esetben nem fog megis-métődni az a csúfság, hogy a Macintosh-tulajok előbb kaszabolhatnak, mint a PC-s játékosok.)

**Vörös lábnymek a levegőben.** A történet az első rész folytatásának tűn-kinthető. 1935-ben Rayne megakadályozta a harmadik birodalom örök ki-sérletét, és csatlakozott a természetelleni jelenségeket ellenőrző Brimstone társasághoz. Apja (Kagan), egy hatalomra éhes náci tiszt a háború közö-bén gyilkosság áldozatává vált. Az ezt követő hat esztendő Rayne azzal töl-

## Vám Píreska a moziban is!

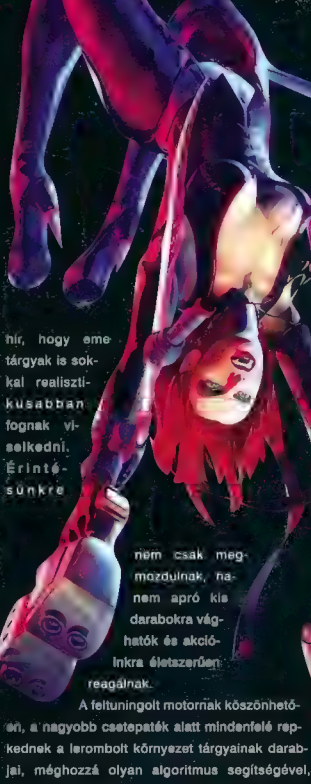
Közvetlenül az x-boxos megjelenést követően került fel a Majesticnál az ötlet, hogy nem ártana a sikert tovább halmozni, és elkészíteni a Bloodrayne film-adaptációját. A gondolatot tett követte, és a megfilmesítés jogaira a Brightlight Pictures csapott le elsőként. A produceri feladatokat is ellátó Uwe Boll már bizonyosan a film rendezője is egyben. Egyelőre még annyi látszik bizonyosnak, hogy a film a játék epizódjainak próbagusa lesz, így a vörös hajú bombázót az 1800-as években láthatjuk viszont. A filmet mivel jelenleg is forgatják, ezért a 2005-re datált megjelenés tönk a legvalószínűbbnek

tötte, hogy felkereste, és rendre legyilkolta apja, lezármozottjait, a saját testvéreit. Csak hogy apja nem halt meg, és életben maradt testvéreivel karöltve megalapították a „Kagan vallást”. Céljuk, hogy továbbvigyék apjuk megalomán elképzelését, ami nem más, mint a totális vámpírbirodalom, létrehozása, és az emberi faj műzli-szeletként való felhasználása. Rayne apja és testvérei persze be akarják váltani minden valamire való vámpír vágját, mégpedig a nappal szembeni teljes ellenállást. Ősaze is hozták a misztikus nevű „Lepel” képződményt, mely segítségével a nap sugarai ártalmatlanokká váltak. Feszülős ruca bombázónak persze lesz ehhez is egy-két keresetlen szava, akarom mondani, pengéje.

Ray Holmes, a Bloodrayne 2 producerének elmondása szerint neki nem annyira tetszett, hogy az első rész nem folyamatos történet volt, hanem epizódokat mesélt el a játékosok számára. Ray imái immáron meghallgatásra találtak, hiszen a Bloodrayne 2 sorozaton összefüggő történettel büszkélkedhet, mely nem egyes eseményeket vonultat fel, hanem kerek egész történetet tár a játékosok elé.

A Bloodrayne első részének alapját a kisebb hiányszavakkal megvert Infernal motor képezte, mely apróbb hibái ellenére azért nagyon korrektül állta a sarat, és megfelelően magas képrészletési sebesség mellett is képes volt kitűnően mozogni az esetenként tucatnyi náci katonát. Ilyen hiányszavak voltak például az elnagyolt teletreptárgyak (Rayne méretű autók, tankok), a főhősnő érdekesnek tűnő járására vagy a helyenként furcsa dolgokat művelő kameramozgás. Kicsit kétkedve fogadtam, hogy a 2. rész esetében is elég lesz-e vajon a közel háromnyes motor. Minden rajongót meg kell, hogy nyugtassak, elég lesz, hiszen a motor rengeteg újtításon esett át, és végre sokat javítottak a kamerakezelésen is. A számtalan újtítás egyike a magas felbontású textúrák alkalmazása, valamint a teljesen valós idejű fények és árnyékok használata. Rayne latex szerkődján például jól láthatóan visszatükröződnek a fények, és az eddig is jónak minősíthető fizikai motor még jobban fog teljesíteni. Az egyes karakterek jelentősen több poligonból

épülnek fel, aminek köszönhetően ijesztően valós mozgással és reakciókkal fognak élni. Kedvenc foglalatosságom volt az előző epizódban a függő nyökök és a zászlókkal való erőszakoskodás. Hason-



hír, hogy amekkorák a tárgyak is sokkal realistikusabban fognak viselkedni. Érintésünkre

nem csak megmozdulnak, hanem apró kis darabokra vágatkoznak és akcióinakra életszerűen reagálnak.

A feltuningolt motornak köszönhetően, a nagyobb csatapaták alatt mindenfelé repkednek a lerombolt környezet tárgyaitak darabjai, még hozzá olyan algoritmus segítségével, amelyik kifejezetten arra lett kihegyezve, hogy a

**„A történet sokkal összeforrottabb, mint az előző részé.” – Liz Buckley**

különböző irányú és méretű szilánkok, törmelékdarabok véletlenszerűen szóródjanak szét (de jó lett volna ilyen a T3 játék esetében is...).

Kalandozásainkat végre nem a játék motorjával generált animációk tartják majd, hanem a készítőik igazi FMV videókkal örvendeztetnek meg bennünket. Liz Buckley producer véleménye alapján jóval realistikusabb pályákban reménykedhetünk, hiszen ez végre nem csak egy 14

## Különös terv

A játéklejlesztésben, mint iparágban kirívó az az eset, hogyha valamilyen játék sikeres, akkor annak ne készüljön el a folytatása. Még különlegesebb az, ami a Bloodrayne 2 esetében történt. Liz Buckley (Majesco termékmenedzser) elmondása szerint a második epizódon is csupán húsz ember dolgozik, akárcsak az első rész esetében. Ennek tükrében dicsekedni illeti a TR fejlesztőit, John Romerónak illene példát vennie róluk.

szintből álló város lesz, melyben Rayne-t terelgetjük, hanem az „Rayne városa” lesz. Tarkítva olyan sokkoló, sőtét hangulatú helyszínekkel, mint például a Wetworks gyár, ahol bizony nem csőszereleli tanácsadás folyik, hanem az emberi faj génjeinek olyan irányban történő manipulálása, melynek során – fejőstehénhez hasonlóan – az alanyokból a minél több vér kinyerése a cél. (Lelki szemem előtt látom a tejpotból sebészen átvannazást hemobolt, ahol a kis vámpírcsacmeték szó szerint lerágják anyjuk rüfét egy igazi vérpöttyös Sapienrudilért. :))

Ahogy az első részben megszoktuk, úgy ebben is jellemző lesz az a tény, hogy Rayne egy-egy nagyobb főellenfél lebiése után fejlődni fog. Új mozdulatokat tanul meg, új mozgáskombinációkat sajátít el, képesse válik erősebbeket ölni, és nagyobbakat rügni. Jelen esetben ez főleg a kiestvérek jobblétre szendelését jelenti. A rajongók által követelt újdonság, a tizenkét fajta, különböző kiavégzési mód kezelése is (kettőshasítás, fejelés), ami a Mortal Kombat sorozat sajátosságai alapján, meglehetősen kegyetlen és gusztustalanul sikeredett. Az első epizód egyéni nagy vonzereje a látványosabbnál látványosabb ütések és rúgá-



Köd előttem, luz utánam





sok egyvelege volt. A közelgő folytatásban nem kell csalódnunk ezen a téren sem. A több mint harminc (!) mozgáskombináció jó ideig garantálja azt, hogy Rayne mozgáskultúrája mindvégig odakösdön minket a képernyő elé. Szorosan ide tartozik még, hogy Rayne a tereptárgyak segítségével még több mozgásra képes, köszönhetően az új „test-fizika” rendszernek, melyben a mozgások alapját digitalizált emberi mozdulatok adják. Vámpírnőnk képes a falról elrugaszkodva rugni, függeszkedni lógni, korlátokon csúszni, szaltózni stb. Miután elsajátítottuk egy-egy kombinációt, a játék erre kialakított menüjében meg is tekinthetjük ezeket.

Aki játszott az első részen, annak nem újdonság, hogy Rayne egy idő után különleges erőkre is szert tesz, melyek segítségével gyilkos táncra még halálosabbá válik. A Bloodrayne 2-ben ezek a tulajdonságok is sokat fejlődtek, így jóval nagyobb pusztítási képessé végezhessünk, mint az előd esetében (Bloodstorm mód, Ghost feed mód, Enchanted blood rage mód).

A három említett mód közül véleményem szerint a legdurvább a sokat sejtető Várvihar alkalmazása, mely szó szerint apró kis csatákra tépi az ellenünk felvonultatott szörnyesereget. Hasznosabb azonban a „Szellemi táplálék” olnevezésű étkezési forma, melynek során Rayne lelkeknek egy darabja (Abé Oddwold :-)) a gaz ellent egyfajta lelki vámpírként megszállja, és annak életerejét főhősnkbe transzformálja át.

Egy titokzatos képessége is szert tehetünk majd a játék folyamán. Rayne képes lesz akár a halottak tudatát is irányítani. Ez gyakorlatban annyit tesz, hogy jól használhatjuk majd a kontrollált egyedeket akár felderítésre, akár golyófogásra is. Az ígéretek szerint az auralátás képességére sok-

kal nagyobb szükségünk lesz majd, mint eddig. (Tegye a szívére az a kezét, aki tíznél többször használta ezt a képességet az elődben. :-)

Már az első epizódban sem volt gond a környező interaktivitásával, de a készítők elmondása szerint gyakorlatilag az egész város lerombolható, ha bírjuk minálival. Aprópóli Múnicó. Kedvenc vámpírhősnőnk ezúttal képes lesz a talált fegyvereket fejleszteni még halálosabb eszközövé téve azokat. A fegyverek kapcsán fontos megemlíteni, hogy Rayne már nem csak humanoid egyedeket képes magához rántani szigoronyával, hanem akár tereptárgyakat is. Így elképzelhető az az eset is, hogy valakire nemes egyszerűséggel rárántunk egy kőhajós szekrényt.

A szentöl szembeli harc is két részre oszlott. Az egyik esetben Rayne – a jobb egérgomb lenyomásával – egy kiválasztott ellenféllel harcol végezzen erős vágásokat ejtve annak testén. A másik esetben pedig, ha nem választunk leőlni való egyedet, akkor vörös hajú démonunk a körülötte

gót élénk táml. Az első rész háttorzongató surround hangjain kívül az 5.1 rendszerek tulajai is végre teljes pompájukban élvezhetik az idegtépő sikolyokat, hörgéseket, hogy a pergős zenebonát már ne is említsem.

**Szigorán 18 év felett!** Az, aki kedvelte az első részt, véleményem szerint az utódban sem csalódik majd. Az akcióban és vérben gazdag játékot nagyon, de nagyon szigorúan csak 18 év felettieknek nemem ajánlani. Van egy mondat ugyanis, amelyik főleg nem hagy nyugodni: „A változatos és ötletes gyilkolást a program mindentől jutalommal honorálja.”

Anno a GTA láz engem is megfertőzött. Bár nagyon élveztem a sztorit, és egyondicsértam a játékok, mégsem indultak meg bennem gyilkos ösztönök, és eszem ágában sem volt vadászpuskával rendőrökre lövöldözni. Tény, hogy a GTA erőszakos játék volt. Az is tény, hogy egy-két gyengeelmű a játék ártatlan embereket ölt meg.

Ha anno, a sokkal, de sokkal szolidabb GTA játék ilyen hatást ért el, akkor vajon mi lesz a Bloodrayne 2 következménye? Tényleg nagyon szeretném azt kérni Tőletek, hogy aki úgy érzi, hogy nehezen dolgoz fel dolgokat, túlságosan átlátható például egy filmet vagy játékot, az fejtse el a Bloodrayne-t. Már az első rész is helyenként annyira kegyetlen dolgokat vonultatott fel (egy mély gödörben számos halott kísértetiesen hasonlított egy koncentrációs táborban megasztó tömegsírra, tele lebörtört fejű, megcsontkított testű emberekkel, hogy a krematóriumot, a gázkamrát és a halottgyalázást ne is említsem), hogy igazán aggódom amiatt, hogy mi lesz a második, szebb, jobb, véresebb, realisztikusabb rész esetén. Szeretném azt hi-

## „Ez nem egyszerűen valamilyen város – ez Rayne városa!” – Ray Holmes



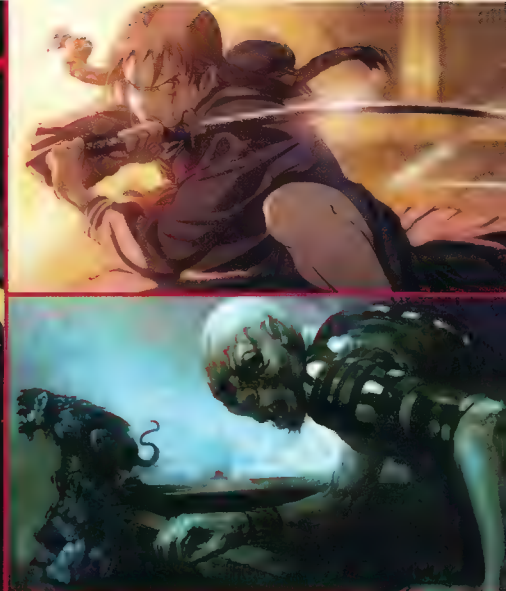
lévő összes ellent szel, mely szebb és bár nem olyan erős, mint egyetlen szörnyeteg ellen alkalmazva, de azért rendkívül hasznos csoportos támadás esetén.

Az irányításról és a hangról még nem ejtettem szót. Az alkotók elmondása alapján újragondolták az irányítást, és sokkal egyszerűbbé, áttekinthetőbbé tették azt. Az előző részben is egész jól elvoltunk egy többgombos egér és a billentyűzet használatával, így ezt nem érzem annyira életbevágóan fontos változtatásnak. A hang tekintetében sem kell majd a Bloodrayne 2-nek szégyenlősen síma sztereo hangzásvilá-

ni, hogy egyetlen szoftverkereskedő sem fog kihasználni 18 év alatti vásárlót, és minden egyes eladott példányánál felhívja a figyelmet, hogy ez nem gyerekeknek való.

**Tinman**





# VÉRSZÍVÓK A HŐSKORTÓL NAPJAINKIG

Vámpírok a játéktörténelemben



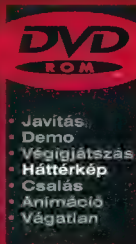
A mai, modernkor folklórából éppen olyan gyorsan tűnnek el a mítikus lények, mint amilyen gyorsan a múltban felejtjük el gyökereinket. A kijelentés hallatán bizonyosan lesznek páran, akik ezt alapjaiban kétségbe vonják. Gondoljunk azért egy picit bele. Amely „lény” vagy legenda a hollywoodi filmstúdióknak pénzt termel, az életben maradhat ideig-óráig, hála a mozibevételeknek, DVD-nek, könyveknek, játékoknak és a számtalan relikviának.

De hol vannak a táltsosokról, a lídercekről, Lehel kürtjéről, az Aranyszarvasról, Toldiról, a Fehér lőről és társairól szóló filmek és játékok? Sokkal érdekesebb most mindenkinek Gondor kürtje, a lídercek az egy gyűrű után loholnak, a táltsosok helyett Harry Potterek uralkodnak a közízlést...

Már évek óta rengeteg ember ég Harry Potter, Gyűrűk ura, X-Men és még sorolhatnám, hogy milyen lázban. Most ez a menő. Van itt kérem „széjpítő” Gollum szobor, Harry Potter evokészlet, világító Rozsazsák (kérem, kapcsolják ki azt, aki a Werewolfot így fordította), de még Aragorn eldopát is tehetünk a mobilunkra, ha éppen erre vágyik erősen befolyásolt elménk. Biztosan szűkebb van erre, aki ezt nem le kívánom vitatni, de hogy valakik már megint nagyon jól járnak a fogyasztói társadalom butaságán, az nem kérdéses.

Arról már nem is beszélve, hogy elteljünk saját mitoszainkkal, behajlamosak vagyunk a nyugat szegényes fantáziájának hódolni. Ki nek ügrik be elsőre a farkas koldus, vagy a lídér néki? Emberekre valami? Valahol mégiscsak igazam lehet?

Tévedés ne essék, nem a Gyűrűk Urával van gondom. Teljesen master mender azava példaértékű, és a filmadaptáció is valódi unikum, de a körülötte lévő reklámpépezést dűbörgése már nagyon hasogtatja a fülem. Ugy fest, szinte minden évben tárnak elének válamit olyat, ami végre nem sablonos, és mi közeztett rákaként vetjük rá magunkat az újabb „virtuális” koncra gyakran nem is figyelve annak semmilyntmondó voltát. Sajnos vagy szer, de annyit bizonyos, hogy már a számítógépes játékok történelmének kezdete óta beszélhetünk a lídércekről.



Amikor befolyásáról a játékok típusát illetően. Járak vagy film esetében ilyen felkapott téma az elemi gonosz szerepeltetése, és annak különféle rókabőrökbe való bujtatása. Eleinte természetesen a konzervatívabb világnak nem lehetett gonosz főhősöket gyártani, mert az ilyen próbálkozás a szigorú keresztényi erkölcsök árnyékában eleve halva született ötlet lett volna. Szerencsétlenségükre a gonosz karakterek évtizedeken keresztül arra voltak kényszerítve, hogy megmutassák nekünk, hogy az egyszerű emberből, milyen módon válik a túlvilági erőket sárba tipró, jócskú hőssé. Ez a felfogás mára már sokat változott, könnyű főhőzzálagon gyártani a jópofán és mosolygós gyilkoló gonosz anti-hőseket. Ilyen a gondos teremtmény jelen cikk tárgya is, hiszen ki ne töltene be jobban a negatív főhős szerepét, mint egy olyan emberfeletti arajú, vérszívó lény, aki valaha maga is ember volt... de most se nem él, se nem hal.

**Vlad Tepes akcióban.** Az alábbi szereplő urai emlémem, nem kell bennem senkinek, annyit azért segítek, hogy ő az egyik legismertebb hemoglobinfüggőségben szenvedő mítikus lény, és alakja megannyi játék, film és könyv hőslévé vált. Az első között ilyen játék volt a hőskorban C-84-re megjelent 1987-es Codemasters remakója, a Vampire. Bár szerény grafiká mellett, de ki





kategóriában a Konami Castlevania című bestseller játéka, mely az oldala scrolllozós akciójátékok hagyományait öregbítette. A cél ebben a játékban a szokásosnak mondható. A vámpírtársa szakosodott Belmont család egyes tagjait irányítva kellett magunk keresztül ütni vágni, löni a gaz verszívó seregen. Hogy mi adta el a játékot? Nos, annyi bizonyos, hogy a fübe-

Slayer. Ebben az arkád elemekkel teli játékban a film történetét rendezen megnyitva, csak és kizárólag annak lényegére koncentrálna a feladatunk kiemelni az egyszerű, adja a dögök arcába, és menj, amerre lehet! felfogású játéktípusban. (Jó néhány évvel ezelőtt a Ghosts 'n Goblins üzembiztosan hozta ezt az élvezetet.) Létezik egy játék, amelyik szintén film alapján készült el, és számos platform megtalálható mind a mai napig. Bram Stoker's Dracula című alkotását nem olyan rég mi is megtekinthetük az egyik kereskedelmi adó esti kínálataiban. A film talán a kicsit művészbizra szabott tételek, valamint a kiünő szereplőgárdának hála, megtekinthető sikereket könyvelhetett el magának. Ezen felbátorodva a Travellers Tales fejlesztő csapat a Sonyval karöltve számtalan géptípusra, többek között Amigára is kiadta az enyhén szöveges Castlevania szagú remekművet. A játék típusáról ennél többet talán nem is kell elmondanom, hiszen egyértelműen kiűnő. Érdekesnek, hogy még játékműködés verzió is készült belőle!

Nem is kívánnék tovább a konzolvilág terén időzni, hiszen az uralkodó címek közül a Castlevania epizódjai és a legutóbb említett Dracula játékok azok, melyek igazából szót érdemelnek.

váló szórakozást nyújtott Drakula gróf kastélyában bolyongani, ahol célunk a korántsem bájos verszívó karóval, keresztel és a szokásos relikviákkal történő közelebbi megismerése volt. Már gyerekkoromban is vonzottak a misztikus témájú játékok, mégsem remélt fel a spectrumos időkben a szöveges Drakulán (CRL) kívül egyetlen alkotás sem, mely a témában igazán maradandót alkotott volna. Annál inkább a „nagy öreg” C-64-re, mely masinán bizony még a téma bájos magyar programot is találhatunk a fantáziadús Dracula Adventure néven.

Szöveges kalandjáték volt a drága, melyben ismételtén Drakula gróf kastélyában kellett a főgonosz „megelészeli” legyőzőit. Közönyös érte Tihor Miklósnak, aki számtalan álmatlan éjszakát okozott a cikk írójának kellemes ide alkotásával. Említék érdemel még, hogy a germán ifjak is igyekeztek meglovasítani az akkori horrorhullámot számtalan, elsősorban szöveges művekkel. Különösen kiemelkedett a „szabvány sorból” a Draculon (házankban inkább Hexenküche) néven elhíresült horror-akciójáték, melynek alkotói (Palace Software) '86-ban egy igazán felelmes és izgalmas akció-kalandot dobtak a piacra. A Draculon annyira népszerű volt, hogy gyakorlatilag minden akkori öreg róka archívumában ott leledzett valamelyik nyelvű verziója. A Draculon, bár nem kifejezetten az a vámpíros játék kategória, de mégis, a verszívók talán összesen talán-

maszó zenén és grafikon kívül nagy szerepet játszott az akkori popcom muzik ráhatásának az egyszerű vásárlókra. Rengeteg példányt sikerült ráverni a népre, akik a filmek mámorában lebegve örömmel ritkították Drakula népes kompániáját. A sorozat egyes darabjai jelenleg is fel-felülnek az arra érdemesebb konzolokon (NES, SNES).

## „A vámpír dögvéset és pusztulást hoz, de a vámpír fenséges.”

Ha már a konzolos frontot emlegetem, akkor szót érdemel, hogy a Gamegear-tól kezdve egészen a Super Nintendoig jelen vannak a román mítosz meglovasító, esetenként nagyon is létezők. Ilyen komolytalannak tűszó próbálkozás a színes GameBoy masinán fellelhető Dracula: Crazy Vampire. Bár a tetszetős grafika és



## „...hogy léteznek, abból ered, amit ember állapotként, gyengeségként és fényként tanítanak nekünk Élet néven.”

a szépen kidolgozott helyszínek kelő hangulatot teremtenének az egyszerű játékosnak, az unalmas játékmenet és a fellelhető muzika rendre megpecsételték a játék sorát. Egyetlen különlegessége talán,

hogy végre mi bújhatunk vámpírbőrbe, és irhatjuk a ránk törő vámpírelenés liga tagjait. Egy mondatot talán még érdemel a szintén erre a géptípusra elkészült, és nem titkolom a filmsorozat sikerességét meglovasítani szándékozó Buffy: The Vampire

A mikroszámítógépek egyik vihatatlanul legnépszerűbb tagja az Amiga és annak különféle típusszámával ellátott verziói. Nos, ezen a gépen, a korrekt Workbench grafikus

„oprendszerrel” megadott masinán mindössze egy év élt a közutadatban, mely szorosan témánkba vág. Ez pedig a PC-s korból is ismert 93-as Bloodnet volt. Készíthető a Microprose-nak, ez a kalandmű nemcsak, hogy RPG jegyekkel bírt, de mestersen dörzötte a vámpír szíriót a high-tech világba. A fantasztikus horrorhangulat mellett a játék szépek mondható grafikaival, kezelőfelülettel és zenével volt megadva. A történelben a hacker Ransom Stark bőrébe bújva kellett túlélünk egy vámpír harapásának következményeit, ami különös köteleket hozott létre köztünk és a verszívó között. A 93-as év egyébként még egy „áldozatot” hozott a vérre képes nagyközönség lábai elé. A Dracula Unleashednek a Bloodnet árnyékában nem sok esélye volt







Ebben az interaktív kalandban a Bram Stoker-féle vámpírkaland után járunk tíz esztendővel, és az idegőrlő nyomozás most a ködös Albion Londonjában zajlik... (Biztos vagyok benne, hogy nagyon kevés „reg gamer” csapott most a homlokára, hogy „ja, hát ilyen is volt”).

Pár éves csend után, '96-ban az Activision gondozásában debütált PC-re a Kain sorozat első tagja, Blood Omen: Legacy of Kain címmel. Ebben az epizódban Kaint, a boszszúra éhes vámpírt kellett felerlegetnünk egy amolyan

felülvezetés Zeldá-szerű kalandban. A 2002-es második részben Kain 200 évnyi kényszerű szunnyadás után feltámad, és seregével loyalekks legázni az emberi falat. Bár a történet egy rész esetében sem túl eredeti, azért ott függetlenül mindkét epizód népes kis rajongótáborot tudhat magának. Közben '99-ben érkezett meg PC-re a Soul Reaver első epizódja, majd a 2001-ben kevésbé sikeres második részt a 2003-as Defiance követte. Amennyire eredeti volt az első epizód, úgy erősen közpszerűen sikeredtek a folytatások. A PC-s közönség úgy tűnik, nagyon el van kényeztetve a vámpíros játékok terén, hiszen a sikeres Kain részekben felbuzdulva 2000-ben jelent meg egy Myst-szerű motorral rendelkező vámpírkalandjáték is, mely a Dracula: Resurrection nevet viselte. Hazánk kalandorai végre széles mosollyal vehettek kézbe az egészen kiemelt sikerrel alkotást, mely játék végre magyar nyelven köszönt vissza a boldog vásárlóra. Egy évvel később, The Last Sanctuary alcímmel érkezett meg a folytatás, mely végre pontot (il. karott) tett főhősünk nyomozása végére. Ugyanebben az évben jelent meg a Vampire: The Masquerade – Redemption,

mely minden eddiginél komolyabban foglalkozott a vámpírkalandokkal és teremtményekkel. Ez nem is csoda, hiszen a korábban már azonos címmel készült szerepjáték szabályaira és történetére épült. A sztori vonala a közepkerőben kezdődik majd évszázadokon keresztül vadászhatunk a vámpírkánok vezetőire, és írjuk alattvalóikat egészen napjainkig. Az Activision úgy lát-

**„Nehogy azt hidd, az élet kilátástalan! Legalább ott vágysz a halálra! Én mire vágyjak?”. anonim vámpír**

szik, mindig kapható egy kis vérengzésre, hiszen tavasszal érkezik a Half-Life 2 motort licenclő Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Az elődhez hasonlóan ez az epizód is a Masquerade szerepjáték alapján nyugszik. Bővebb információkat a játékról a januári számban már olvashattatok Bird mester tollából, így azok ismétlésétől most eltekintünk.

A 2003-as esztendő sem kilyegedett el vámpírok éve volt, mégis októberben akadt egy hatalmas próbálkozás Nosferatu: The Wrath of Malachi címmel. Számtalanszor előfordult már, hogy kevésbé ismert kiadó szármayi aól is szoktak meglepő dolgok előnk kerülni. Nos, a Nosferatu (hüen nevéhez) esetében ez nem így lett. A program kicsit csúnyácska, kicsit szőrös, és már megint egy fránya erdélyi kastélyalkoval kell megküzdenünk családunk visszaszerzéséért. Szintén ez év szeptemberében, viszont minden eddiginél látványosabb akcióban lehetett részes a tisztolt publikumnak. A Bloodrayne tartólt. Brutálisabb lett talán bármely játéknál, néhány országban azonnal betiltották. Egyediségével, nő szereplőivel, pörgő játékmenetével, vérfagyasztó hangulatával lángoló akcióként magasodott ki az akcióklónok közül. (Vala- nint, a környéken olvashattok a lassan közeledő folytatásról, hogy pontosan hol, azt csak Laza tudná megmondani. -.) A végre hagyomány egy kissé megkészt alkotást. A Spellbound fejlesztő csapat tavaly decemberre ígerte a Vampire Hunter: Dark Prophecy nevű játékukat, de a ké-

szítők honlapján még jelenleg is az áll, hogy kiadót keresnek. Véleményem szerint ez a játék tipikusan jó példa arra, hogy mi történik akkor, ha túl későn kezdünk kapcsolni. A VH ugyanis az ősrög Unreal motorral próbálkozik, ami nem lenne olyan nagy baj, ha a játék mondjuk, már két éve a piacon lenne. Mivel nem ez történt, így meglehetősen nehéz kiadót találni olyan játéknak, mely alatt közel haterestendő motor mocorog. Reméljük, azért megjelenjen valamikor, hiszen a sztori egészen érdekesnek tűnik. A vámpír és az emberi faj viszonylagos békében él. Egy napon azonban történik valami... a vámpírokat minden eddiginél nagyobb veszély fenyegeti. Ha a sófét prófécia beteljesül, akkor az egész faj kihalásra van ítélve. A vámpírok az emberek segítségét kérik. A Spellbound csapat talán szerencsés lesz, és a játék nem jut a Buffy PC-s verziójának sorára.

„Lugosi strikes back” Világos azt hiszem, a fenti vérvörös történelem után, hogy a filmeknek őriasí hatása volt a műfajra. Gyakorlatilag minden valómirevaló ketchup filmből előbb-utóbb várható volt, hogy elkészül a film alapján nyugodt, számítógépes, illetve konzoljáték. Szerencsére, az idő előrehaladtával egyre inkább minőségi alkotásokkal kerülhetünk szembe, és sokak örömeire a szerepjátékok is egyre inkább megfertőzték a műajt. Azért titkon még mindig abban reménykedem, hogy nem csak a román, az angol, az amerikai mítoszok és legendák jelennek meg rendszeren a képernyőn, hanem előjön a mi időnk is. Szerencsénk már végre RTS-eket látni, melyekben a hunok lerohanják a kárpátokat, a törökök támadják az egy-

**„Tudod miért érdemes élni? Mert kevesebb ideig vagy halott” – anonim vámpír**

vért, érdekes volna látni RPG-t, melyben egy lidérc történetét követhetjük, vagy átélni éppen egy izgalmas kalandot Almásy László gróf szenvedéseiről. Elvélre magyarok volnánk, még ha néha nem is tűnünk annak a nyugat írásmódszának izzasztó hevében.

Tinman

## Maszkarádé (Masquerade)

A Maszkarádé eredete a nagy háborúk végére nyúlik vissza. A Kamariila (a vámpírok főcsapzása) csak így élte túl az évszázadokat. A Maszkarádé rejzókódés a halandó emberek előtt. Senki sem tudhatja meg, hogy léteznek vámpírok. Ez a vámpírok egyik legfontosabb alapszabálya. (A név egyébként az inkvizíció idejéből származik.)





## Klánok

Sokan talán nem is sejtik, de a vámpíroknak mint falkák és mélyen a saját börtönük, vezérek, diánszék. A kán szó jelen esetben annyit tesz, hogy: Hasonló szomszédok és gondolkodású vámpírok gyűlékezése. Aratók, kárpok.

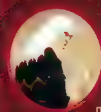


### Nosferatu

[illegible]

111


...ezek azok, akikben az emberi vonás meg van csiszolva. Aki keresi a  
...önt állati lényükön. Igazi művészek, szeretik a szépet, kedvelik a  
...alnak és levetkőznek nem hétköznapi gondolatok előállítására.



## THEORY

[illegible]

12



Eurázia és Vámpírja, akik hatalmas, ódon kastélyokban élnek örök életben. Bár megfélemlítő színtan más klan tagjai is bírnak a denevérré válás képességével, ám természetüknél fogva rideksziknek ezzel a természettől szétfelelt képességgel. Bár zárkóztak, mégis meg lehetőséget nyújtanak vendégeikre.



**Ventura.**

Vérük – társaiktól eltérően – kék. Szinte kizárólag csak nemsem berekből álló klan; retartó anyagcsák, se kiáño azokém kápa. ségekkel bírnak. Talán az évök legerősebb klan.

**Malikavian.**[illegible]

**Gangrel.**

igazi nomád, és többnyire magányos lények. Gyűlölik a városok fényeit, a pezsgést, de előszeretettel kémlelik a természetet. Kedvelt helyeik a barlangok, az elhagyott tárnák és a vadon mélye.



## Cappadocian.

Szinte soha nem látok több kienegot egyutt. Maximal okozzuk a harottalozst, romlott miallat, es szivesen alkalmazzuk zombi szolpakat (altalaban egyet).



**Book Reviews**

Az élel egyiptomi vallis kovele. Sehol az eled élel is megazodol, de nem volt képes elpusztítani. Sét annyira erős lettem, hogy képes volt ölni az elpusztított. Alon is legutoljára. A Sét kőre azal gyökere a Sét-Sutok veremének is.

**Lasomōra.**

Külföldi alkalmazkodóképességük révén egyelőre nem is kétségbe  
rendelkeznék. Született manipulátorok: kétszer születte bárki is  
szülői párja a házban!



100

Vándorló nép. Különös népeség: nem igazán vannak, hanem  
a lopás, a csalás, a rablás mestersege nem az. A hirtelenségre  
a jelen megállítható!



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

Gyors, erős, halálos klan. Mindig valamin változtatni akarnak, állandó elegedsienkedők, maximalisták és meggondolatlanok. Legtöbb arajuk villámgyors mozgásuk és halálos harcmodoruk. Csak akkor táplálkoznak, ha feltétlenül szükségük van rá.



100

Anyagi javakért bármire képesek, akár saját fajtáruk kivégzésére is. Becsületük nincs, és kizárólag a szentföldi Hegyi Nagy Őrök



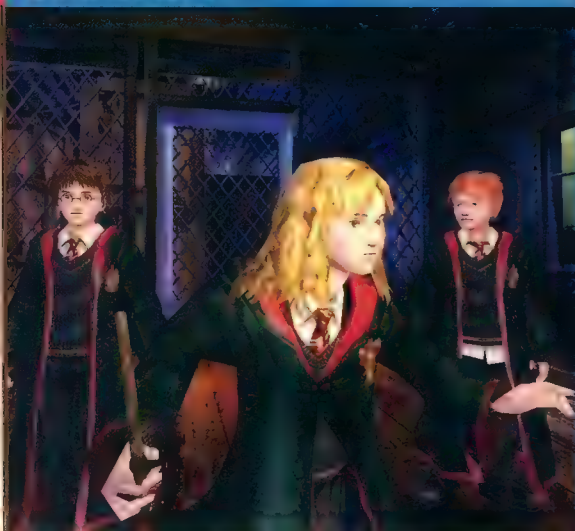
**Case**

Ők az igazi rájáratos harcosok. Átjárják az ország minden zugát, csömörlőnták klánjuk céljait, és a saját útjukat járják.

## Vampire Slayer HL-mod

és minden igaz, ahogy **Halász** fogalmaz közönségszövegében: „mind a négy-  
més. Ez a szó pontosan az, aminek hangzik: vámpír-ember vadászát a HUN-EPÖH-  
Művésze éppen olyan komolyan meggyeztetve, hogy külön legyek, karakterek, han-  
gók és szövegek léteznek, megfigyelve a homályosok számára. A most érdekessége  
még, hogy a vámpír- és emberkapcsolatokról (vagy a remélhető jövőbeni életén) felhív-  
juk a figyelmet. Lelkesítőre éppen (vagy) a [www.hal-lasz.hu](http://www.hal-lasz.hu) című





### Gyerekszemmel

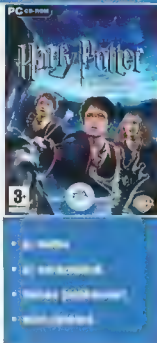
Határozottan szöb lett az első verzióknál, de van pár hibája, melyeket Dan Blackstone (igazán szerint még id fogna javítani. Ilyen például, hogy Hermione azőke, Harry pedig barna hajú lett. Ebben a részben Hermioneval, Ronnal és Harryval együtt játszunk. Mindnyájukat irányíthatjuk, a ők új képességekkel rendelkeznek. Nekem leginkább Hermione képessége tetszett (talán, mert sárkánymánás vagyok?). Mindhármuk varázslatait egyszerre használhatunk, könnyen vehetjük az akadályokat! Volt egy számomra szembetűnő hiba, amelyet már a The Lost Vikings-ben is felfedezhettek azok, akik olvasták a könyveket. Ez pedig nem más, mint Filoussimpra varázslat, melynek eredeti hatása a célpont káldandozása, azonban itt a dolgok eltolására, úlékre használjuk. Dan szerint nem gondolták, hogy bárki is észreveszi, de szerintem többeknek felült. Ettől eltérőve alig várom, hogy játszhasak vele, és Csikócsőrőre nézve megnézem Padfootot a hóesésben!

Felo

# HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

## INFOBOX

Kategória: Akció/Kaland • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: EA UK • Web: [www.eagames.com](http://www.eagames.com)



Mostanában kicsit megcsappant korunk egyik legnépszerűbb varázslótanoncánál népszerűsége, pedig Harry Potter kalandjainak ötödik része nemrég jelent meg. Valószínűleg a harmadik kötetből készített film májusban kicsit felpörgetti ezt a piacot, és szokás szerint Harryt nem csak a vásznon üdvözölhetjük, visszaköszönt ránk a képernyőkről is.

Március elején a program alfa verzióját Dan "Starsky" Blackstone mutatta be a közép-európai régió újságíróinak. A játékban Ron, Hermione és Harry az Azkabanból megszökött Sirius Black rejtélyét kutatja majd,

meghozza egészen új lehetőségekkel. Az első és legszembeötlőbb újítás, hogy a program új motort kapott, az azkaban komor kalandok sodrást már az Unreal 2 engine hajtja. A minőségi látványvilág persze még korántsem minden, a játékelményt jelentősen fokozza, hogy immáron egyszerre játszhatunk a három jóbaráttal, akik ezúttal többnyire együtt maradnak, és közös erővel oldják meg a feladatokat. Azt, hogy az adott helyzetben melyiküket irányítjuk, rajtunk áll, többnyire egyedi képességeik alapján kell választanunk, melyikük tud társai segítségével a leghatékonyabban tevékenykedni (á la The Lost Vikings). Sajnos ebben az epizódban nem szerepel majd a kviddics, de ezt kompenzálják a mini-játékok, melyeket akár négyen is kipróbálhatnak majd, és tény, a harmadik kötetben ez a varázsló sport nem volt hangsúlyos elem.

Megragadó különlegesség, hogy Hermione képes életre kelteni tárgyakat, és olykor ezekkel (hosszúfűlű nyuszival vagy éppen kis sárkánnyal!) kell megoldanunk a tanoncok számára lehetetlennek tűnő feladatokat.

A játékban számos új lénygel is találkozhatunk, például az impkekkel, a pixie-ekkel, a szalamandrákkal, a hippogriffekkel, no és a rettegett demontorokkal is (a regénytől eltérően, akárcsak a filmekben, a rémségek a játékban is lebegnek)! Számomra mégis a legnagyobb élményt (a PS2 verzió Eye Toy mókái után) az interaktivitás jelentette – minden apró kis izére rákikékelhetünk, hogy valami mókás dolog történjen – ami kicsit felidézte a Freddy Fish fénykorát

Lily

### Don Blackstone interjú

**Olvasd-e a Harry Potter regényeket?**

- Természetesen, muszáj volt, de egyébként tetszetek is.

**Melyik volt a te legkedvesebb gyermekkori könyved?**

- The Weirdstone of Brinsgamen; nem hazsem, hogy ismered, de Angliában nagyon népszerű regény ez, fantasztikus jellegű, érdekes elolvasni!

**Melyik a kedvenc játékod?**

- Mario 64

**Hány fős csapat készíti a programot?**

- A konzolverziók százan, míg a PC-sen 35-en dolgoznak. A tesztelők száma szintén kb. száz fő. **Mennyit tudtok aludni a filmben, és szántok-e időt közös kikapcsolódásra (testületi bulikra gondolok)?**

- A program jelenleg alla állapotban van, most a legnagyobb a hatás. Mindannyian kb. 4-5 órát alszunk, és nincs megállás. Majd ha elkészültünk, bulizunk!





# CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTEKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK - DVD FILMEK - MULTIMÉDIA - SIKERKÖNYVEK

## A LEGJOBB JÁTEKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Acélcsőr	4.990
Alexa Kora vs B. Rats	2.990
Age of Empires Gold	4.990
Age of Wonders Sh.M.	9.990
Aliens vs Predator 2	9.990
Aliens vs Predator 2	2.990
Aliens vs P2 Primal Hunt	2.990
Alone In The Dark 4	2.990
American Conquest	4.990
Antant	9.990
Arcanum	1.990
Armed & Dangerous	12.990
Atlantis 2	3.990
Baldur's Gate Gold	3.990
Bandits	2.990
Battlefield 142	3.990
Battlefield Vietnam	11.990
BF1942 Secret Weapons	7.490
Beyond Good & Evil	3.990
Broken Sword 3	9.990
C&C Generals Deluxe	11.990
C&C Generals Zero Hour	7.490
C&C Renegade	3.990
Call of Duty	10.990
Capitalism 2 - minitársas	2.990
Champ Manager 01/02	1.990
Champ Manager 03/04	9.990
Chessmaster 6000	2.490
Chrome	9.990
Civilization 3 Conquests	6.990
Claw	1.990
Colin McRae Rally 3	2.490
Colin McRae Rally 3	7.990
Commandos	9.990
Commandos Call of Duty	9.990
Commandos 2	9.990
Commandos 3	6.990
Cossacks	4.990
Cossacks Back to War	2.990
Cossacks Anthology	9.990
Croc	3.990
DF BHD Team Sabre	6.990
Desperados	2.990
Duke's Goo	1.990
Devastation	9.990
Diablo	1.990
Diablo 2 + Lord of Destr.	2.990
Disciples 2	9.990
Die Hard Nakatomi Plaza	2.990
Drinye játékok	1.990
Dragon's Lair	2.990
Drakula	1.490
Drakula 2	1.490
Driver	2.990
Duke Nukem Manhat P.	9.990
Dungeon Siege Gold	9.990
Egypt Earth	3.490
Grand Earth Mission	2.490
Empire	9.990
Enter The Matrix	3.990
Etherlords	3.990
Europa Universalis	3.990
Europa 1400 The Guild	3.990
Europa 1400 Mission	3.990
1st Challenge 99	3.990
FIFA 2004	11.990
FIFA 2004 Total Club	14.990
Flight Simulator 98	4.990
Force Racing 2	9.990
Freedom Fighters	11.990
Fritz 7	6.990
Gangsters 2	1.990
Gothic 2	7.990
Grand Gothic 2	9.990
GTA 3+Mafia	9.990
GTA Vice City	10.990
Great Escape	4.990
Gyűrűk Ura: Király vitéz	9.990
Haegemonia	3.990
Haegemonia Solon Hagy	3.990
Haegemonia Solon	6.990
Halálak Almok	6.990
Half-Life	1.990
Half-Life 2	9.990
Hard Truck	4.990
Harry Potter Kivádkos	11.990
Heroes of M & M	3.990
Heroes of M & M 4	5.990

**Unreal Tournament 2003**  
3.990,-

**Medal of Honor**  
3.990,-

**Battlefield 142**  
3.990,-

**Neverwinter Nights**  
3.990,-

**Sudden Strike 2**  
2.990,-

**Cossacks Back to War**  
2.990,-

**James Bond Nightfire**  
3.990,-

**C&C Renegade**  
3.990,-

**SW Jedi Knight 2**  
3.990,-

**Sims on Holiday**  
4.990,-

**Rollercoaster Tycoon 2**  
3.990,-

**Civilization 3**  
3.990,-

**NBA 2003**  
3.990,-

**Total Club Manager 2003**  
3.990,-

**Railroad Tycoon 3**  
9.990,-

**Fritz 7**  
6.990,-

**Afrika K. vs Desert R.**  
6.990,-

**Empire Earth**  
3.490,-

**Imperium Galactica 2**  
990,-

**Tropico**  
990,-

**Schizm**  
990,-

RC Cars	4.990
Red Alert 2	2.990
Republic	6.990
Rollercoaster Tycoon 2	3.990
Ronsderby	2.990
Saga	1.990
Sárkány Trónja	6.990
Schizm	990
Screamers	4.990
Sega GT	1.990
Settlers 3 Gold	2.490
Settlers 4	2.990
Settlers 4 Mission	2.990
Settlers 4 Trójküldetés	3.990
Severance: Blade of D.	2.490
Shanghai 2nd Dynasty	1.990
Sheep	1.990
Silent Hill 2	3.990
Shrek Hill 2	1.990
Silent Hunter 2	2.490
Silent Storm	9.990
Simpsons Hit & Run	9.990
Sim City 3000	3.990
Sim City 4 Deluxe	11.990
Sim City 4 Rush Hour	7.490
Sims	2.490
Sims Double Deluxe	11.990
Sims House Party	4.990
Sims Hot Date	4.990
Sims On Holiday	4.990
Sims Unleashed	7.490
Sims Supersat	7.490
Sims Abolished	7.490
Soldier of Fortune SE	1.990
Sonic Adventure DX	9.990
Soul Blade 2	1.990
Spillforce	9.990
Splitter Cell Collectors	7.990
Star Trek Armada	1.990
Star Wars Battlefront	9.990
Star Wars Racer	3.990
SW: Force Commander	3.990
SW: Jedi Knight Gold	3.990
SW: Jedi Knight 2	3.990
SW: JK Jedi Academy	10.990
SW: Knights Old Rep.	10.990
SW: Phantom Menace	3.990
SW: Rogue Squadron	3.990
SW: Starfighter	3.990
SW: X-Wing Alliance	3.990
SW: X-Wing Collector	3.990
Starcraft vs Brood War	1.990
Steamland	2.990
Stronghold Crusader	9.990
Sudden Strike 2	2.990
Sudden Strike 2 Gold	3.990
SWAT 3 Elite Edition	3.990
SWAT 1+2+3 csomag	3.490
SW J.N.E	2.990
Star Wars	2.990
Theme Park, Inc.	3.990
Thing	2.990
Throne of Darkness	1.990
Tiberian Sun	3.990
TOCA Touring Cars 2	2.490
Tom Raider 4	1.990
Tom's R	9.990
Tony Hawk's Pro Skat 3	1.990
Tortuga	6.990
Total War 2003	9.990
Total Club Man 2004	10.990
Traffic Giant Gold	1.990
Train Simulator	6.990
Tron 2	6.990
Tropico	990
Tropico 2	990
Tropico 2	990
Unreal 2	3.990
Unreal Tournament 2003	3.990
Urbanezhlyzet	2.990
Vietcong	10.990
V-Rally 3	10.990
War and Peace	2.990
Warcraft 3	4.990
Warcraft 3 Frozen Throne	4.990
Warhammer 40K Fire W	5.990
World War III	9.990
World War III	9.990
Worms 2	1.990
Worms 3D	11.990
Zeus+Poseidon	2.990

**Szaküzlet**  
a Mőrizet Zsigmond Konyhai  
1114 Budapest, 31. kerület  
Vasváry Pál utca 11.  
Telefon: 205-3900, 305-1951  
Nyitva:  
Hétfő-Péntek 10-18h



**CSOMAGKÜLDÉS!**  
**479-0933**  
Budapestre és vidékre is!  
**MÁR MASNAPRA!**  
Díj: 990 Ft / csomag



**Szoftver.Áruház**  
a Blanka Lujza Társai  
1106 Budapest, VII. kerület  
Dobó utca 66.  
Telefon:  
478-0033, 352-1250, 352-0553  
Nyitva:  
H-P 10-18h, Sz. 10-13h

**Előrendelési akciók!** **AJÁNDÉK MINDER VÁSÁRLÁSHOZ!** **www.galaxisnet.hu**

Araink az áfát tartalmazzák. Az árvalóztatás jogát fenntartjuk. \* - Hamarosan megérkezik - PIROS Ujdonságok / top akciók - ZOLD magyar nyelvű játékok.



A jó menedzser külsőre nem ad...

Bajnokok Ligája, ismét magyar csapat nélkül

# FOOTBALL MANAGER 2005

## INFOBOX

Kategória: menedzser • Kiadó: Sega • Fejlesztő: Sports Interactive • Web: [www.sigames.com](http://www.sigames.com)



- látványos kezelőfelület
- rengeteg új lehetőség
- gigantikus adatbázis

**A sport nem játék.** Eme közhelyesnek mondható szöveg igazságtartalmáról évtizedek óta nap, mint nap meggyőződhetünk, hiszen különböző ágal a nemzetek közötti vetélkedés békés módszerét jelentik, az iránta való rajongás pedig sokak életét meghatározza. A Sports Interactive fejlesztői minden bizonnyal ez utóbbi kategóriába tartoznak, hiszen menedzserjátékaikkal már több, mint egy évtizede hihetetlen sikerrel szórakoztatják a labdajátékok szerelmeseit, különös tekintettel a futbalszerető tömegekre.

**Hogy is van ez?** Amint azt az érdeklődők híreinkből bizonyára tudják, az Eidos és az SI Games kölcsönösen búcsút mondtak egymásnak a Championship Manager 03/04 megjelenése után, így a sorozat (sőt, az egész fejlesztőcég) jövője bizonytalanra vált. A szakítás után ugyanis az alapjáték hatalmas adatbázisa

és az azt életre keltő motor – közös megegyezés szerint – az SI birtokában maradt, ám az idők során végleggyé kovácsolódott Championship Manager cím jelenleg is a volt kiadó tulajdonát képi. A döntést követően a hivatalos fórumokon néhány nyughatatlan egyén elkezdte kongatni a vészharangokat, ám a Sports Interactive-os fiúkat keményebb fából faragták, minthogy fennakadjanak holmi formáságokon, új kiadót találtak a Sega személyében, és gőzerővel nekikezdték új sorozatuk első részéhez, mely az év végén kerül majd a boltok polcára.

**A játék maga.** A program természetesen a Championship Managerek által kitaposott ösvényen csörtet tovább, így módon tekinthető azok „nem hivatalos” folytatásának is, mely azonban minden eddigi verziónál látványosabbnak, letisztultabbnak és kimunkáltabbnak ígérkezik. A fejlesztők mindent elkövetnek annak érdekében, hogy a 4. rész hibáit minél körültekintőbben kijavítsák, és így az új részen remélhetőleg nem fordul majd elő olyan mókás eset, hogy a Győri ETO vezetősége Diego Maradónát jelölje a kispadra...

Az SI Games-es urak természetesen a kezelőfelületen is gyökeres változásokat hajtottak végre, mely így már valóban kellemes látvány szemünknek, és mindenek előtt sokkalta több információról tájékozódhatunk egy panelen, mint eddig.

Külön örömmre szolgál, hogy immár nem kell a megjelenés után különöz, rajongók által összeeskábált „arcképcsomagot” letölteniük a netről, hiszen rengeteg játékos fizimiskáját megcsodálhatjuk profillapjukon, és eme apró núánsszal az egész menedzselés így icipicit emberközelibbé válik.

**Számok, számok...** Az SI Games egyik fő erénye a maximalizmus, és eme habilitást a Football Manager 2005-ben sem adják fel. Elképesztő számok jellemzik a játék adatbázisát: 43 ország 140 (!) ligájában – köztük a magyar első- és másodosztályban – kezdetünk világverő csapatot építeni, és ez nem kevesebb, mint 235 000, természetesen a valóságban is létező, aktív játékost jelent. Ha ehhez a döbbenetes adathoz hozzávesszük azt a tényt, hogy minden egyes labdazsonglőr 120 különböző képességgel rendelkezik (a befejeztől kezdve a cselezésen és a kreativitáson keresztül a professionalizmusig), már kezdhjük is sajnálni a fejlesztőcégnek dolgozó több ezer játékos-figyelőt.

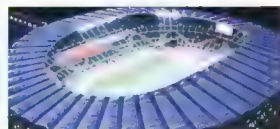
A csapateffektivitások tekintetében sem lehet okunk panaszra, hiszen a több mint háromezres játszható csapat a 2004/2005-ös szezon legfrissebb adataival kerül be a játékba.





## Vihar a neten

A Football Manager 2005 bejelentését megelőzően a Sports Interactive honlapján két hétig visszaszámlálás volt fellelhető, melynek lejártaival hullott le a lepel a szőben forgó sikervárományosról. Az érdeklődés egyenesen hihetetlen volt: az első hírek megérkezését követő első két órában a számláló nem kevesebb, mint kétfélmillió (!) találatot jegyzett, míg erre az időpontra egy héttel a látogatások száma meghaladta a kétfélmilliót, egészen pontosan 25 361 746-szor töltötték le a lapot. Az egyik pillanatról a másikra gigantikussá eszkalálódott adataforgalmat a szerver természetesen nem is tudta kezelni, és a cég weblapja a nap háromnegyedében elérhetetlen volt. Ezek után még mer valaki olyan kijelentést tenni, mely szerint a focimenedzszer-szoftverek rétegjátékok?



**Az igazi változások.** A számadatok sosem tartoztak a könnyen emészthető információk kategóriájába, ideje tehát rátérnünk a játékmenetet ténylegesen érintő változásokra. Nos, az SI ímént említett minőségorientációja az e téren történő fejlesztéseken is kiütözik, hiszen szinte az egész játékszerkestről meg kívánják reformálni. A „meccs-AI”, azaz a játékosok mérkőzésbeli viselkedése is komoly fejlődésen megy keresztül, hiszen gyakran bődületes marhaságokat voltak képesek véghezvinni – rengetegszer előfordult például, hogy egy tőlük másfél méterre guruló labdát a védők nem fűlítették le, hanem szépen bevárták azt a 20 másodpercet, amíg az ellenfél csatára volt kedves odakocogni, és bevárni azt a léci alá. A néhol érdekes mesterséges intelligencia mellett sok kritika érte a Championship Managerek médiakezelését is, hiszen ez volt az a pont, melyben a nagy rivális, azaz a Total Club Manager kilométerekkel túltett rajta. Az építő jellegű hozzászólásokat a fejlesztők természetesen nem hagyták figyelmen kívül, így érdekes – és forrófejjű, avagy indulatosabb játékosoknak mindenképp szívmelengető – új opcióként megjelenik a rivális klub vezetőinek, edzőinek vagy épp játékosainak nyilvános kritizálása, melyből csinos kis perpatvar alakulhat ki – ám a rövidke szórakozás és gőzleeresztés többszörösen visszaköveteli árát, hiszen egy-egy ilyen megnyilvánulás után szakmai meg-

folytonos szenczációjaházháztástól. Szeretett egyesületünknek dolgozó játékosmegtévelyők munkavégzése is eddig csak nagy jóindulattal érte el a közepes szintet, hiszen például az olcsó, tehetséges fiatal játékosok keresésével megbízott emberek nem ritkán 32-33 éves veteránokat jelentettek vissza. Ez természetesen megváltozott olyannyira, hogy a csábított játékos úgynőke néha napján egy-egy „videoklippelel” kedveskedik nekünk, hogy meglásuk, pártfogoltja milyen hatalmas gólokat vagy mentéseket képes abszolválni, és hogy elhessegesen agytekervényeinek közül minden kétélyt szerződötésével kapcsolatban. A pénzügyileg kevésbé „eleresztett”, vagy épp hatalmas adósságokat felhalmozott csapatokat favorizáló egyének számára mindenképp felbecsülhetetlen értékkel bír az az új opció is, mely a közös megegyezéssel való felbontását teszi lehetővé. És így végre elkerülhetjük, hogy a milliós nagyságrendű végkéligítés tovább rontsa amúgy sem rózsás helyzetünket.



ni a programot, azonban a „futballmenedzszer-piac” háromrésztvevőssé válását mindenképp figyelembe kell venni, mielőtt elhamarkodottan hozsannázni kezdünk. Az Eidos sem sülyesztette ugyanis a fiókok mélyére a gazdátlanul maradt Championship Manager címet, és egy Beautiful Games Studios nevű csapatra bízta az ötödik rész elkészítését, ámbátor nem kétséges, hogy a sorozat rajongóinak legnagyobb része inkább jelen cikk témája mellett teszi le a voksát. Az pedig a jövő zenéje, hogy az SI Games a gyakorlatban is meg tudja-e valósítani ígéreteit, jelent-e a Football Manager 2005 valódi minőségbeli ugrást az elődökhöz képest, s nem lesz-e egy kissé sebtiben összerakott, hibától sem mentes alkotás, mint a CM negyedik része. Bízunk azonban a srácokban, hiszen öreg rókák, sok éves tapasztalattal a hátuk mögött, és a magam részéről szeretett remélem, hogy ez az útjára induló sorozat azonnali új atlonként debütál a köztudatban!



**Mi lesz veled, Football Manager?** A kérdés teljes-séggel költői jellegű, a fejlesztés ilyen korai fázisában balgaság lenne előre magasztalni, illetve leír-



# TRIBES: VENGEANCE

## INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • Kiadó: Sierra Entertainment • Fejlesztő: Irrational Games • Web: [www.sierra.com](http://www.sierra.com)



dinamikus játékmotor  
többes single player  
karakterek

**Este van már, késő este. Egy ideje ott figyel a naptáramban, hogy a Starsiege sorozat harmadik epizódjáról fogok ma bemutatót írni nektek, tehát már érzem, hogy reggel ismét magyarázhatom ki a munkahelyemen a gyönyörűsége ENTER feliratot, mely a homlokomra nyomódott. Igyekezem ébren maradni, és sok okosságot mesélni a játékról, lévén én vagyok az egyetlen a szerkesztőségben, aki a megjelenésekor nyomta is online az első részt, hiába volt orbitális Half-Life örületben mindenki. Tehát a nagysikerű, kissé futurisztikus megközelítésű, leginkább az Unreal Tournamenthez hasonlító taktikai FPS játékról olvashattok, amíg TI is olyan állapotba kerültök, hogy már inkább továbblapoznátok. Van is miért, biztos vagyok benne, hogy Mocsyék telerakták megint cicis nénikkel az újságot.**

**Történelem, de csak picit.** Ha ma valaki feltenné a kérdést, hogy melyik az a játék, amelyik sci-fi környezetben játszódik, erős többjátékos támogatása van, és nem az első részt adják ki belőle a közeljövőben, hanem már a harmadikat, akkor biztos vagyok benne, hogy bárki – beleugorva a csapdába – az Unreal Tournament választáná válasznak, hevesen ágaskodva a padban. Sajnos azonban a külföldi a Bahamákra Brazíliát nem annak járna, aki az összes karakterlípust fel tudná sorolni, hanem annak, aki félték 8 éves szőke kislány módjára azt mondaná, hogy: Talán... a Tribes sorozatra tetszik gondolni, néni kérem?

Úgyhogy piros pont jár azoknak, akik nem az Unreal Tournamentre gondoltak a képek alapján, netán tudják is, hogy mit kezdtek el olvasni. A lényeg úgyis annyi, hogy a Sierra gondozásában kiadott Tribes epizódok mindig nagy rajongótáborot tudhattak magukénak a megjelenésük után. (Nem kis mértékben a WON-nak köszönhetően, ami az egyik legnagyobb többjátékos opciókat kínáló szolgáltató, hiszen a Tribes is WON-os, akár csak a Half-Life.) Az már más kérdés, hogy annyira extrém játékelményt nyújtottak mindig, hogy csak nagyon kevesen fogadták el jó játéknak, lévén csapat nélkül, rambózva lehetetlenség volt célt érni. Ez örömgában dicséretes dolog, és javára válik bármelyik játéknak, amelyikben nem

egyedül kell tevékenykedni, de a Tribesben mégis más-ként csapódott le. A csaták óriási terepeken zajlottak, mikor még a netkultúra messze nem volt olyan szilont, mint most, 2004-ben. 32 személyes pályákon szaladgáltak páran, próbálván élvezni a vérontást. A második rész esetében, mely 2001-ben jelent meg, már sokkal jobb volt a helyzet, de az Unreal Tournamentet nem sikerült leszorítani a trónról, akármilyen hamar is alkották meg az ötletet a srácok a Dynamixnál a járművesített hadviselés irányába történő tipegéssel. Igen, jól érzitek, a Tribes volt az első játék, amelyikben járművekkel lehetett közlekedni, bár ez többnyire egyszemélyes minirepülőket jelentett, amelyekkel gyorsabban lehetett haladni a méretes kék eges terepen.

**S tón harmadik rész, porba alázóan.** A harmadik epizódot már az Irrational Games fejleszti, akik a Freedom Force befejezése után a felelegekbe emelkedtek a közhisztériára hatására, noha szívéhez korábbi bedolgozós projektjeik



közelebb állnak, gondoljunk csak a System Shock 2-re. Az Irrationalnél dolgozik Ken Levine is, aki kisebb-fajta istenség. Hamarosan olvashatunk majd róla a Játéklekxikon rovat keretein belül. Az Irrationalnál így megtalálhatók az a tudásbázis, mely sikerre viheti a Tribes: Vengeance néven futó, a kiadása küszöbén álló projektet.

2004 karácsonyán remélhetőleg mindenki beültetheti a szaloncukortengerbe a játékok, ezzel is kedveskedve neki, mivel forró a cucc, annyi szent. Alapvetően nem változik túl sok minden a korábbi részekben megismert harcmodorok kívül, a lényeg továbbra is a zászlószerező játékmódra kihegyezett szúrdki-aszemét, csak épp olyan lehetőségtengerrel és fegyverezéssel, hogy már-már jobban várom, mint a napokban megjelenő UT 2K4 Onslaught játékmódját. Lesz többszemélyes jármű, csikot húzó snipperpuska (mint már láthattuk máshol) a kemperek elkerülése végett, fejlett, háromtagú kasztrendszer, remek fizika a jetcap rendszer megőrzése mellett, sielés ezerral, meg minden,

## Tribes csomagok

Új szint hozhat a játékba azoknak a csomagoknak, azaz „pack”-eknek a használata, melyekkel akár saját, akár társaink páncéltzatát javíthatjuk „nanorog”-ok segítségével. Egy másik tasak más téren hasznos. Energiacellákat termelve gyorsabban tudja majd a játékos újratölteni a mozgáshoz (és élethez maradáshoz) alapvető jetcap üzemanyagát. A játék számos új fegyvert is felvonultat majd: egy titokzatos tulajdonságokkal rendelkező mestervész puskát és egy rakétavetőt is, amelyek szintén a megszokottól eltérően viselkedik majd.

hőse egy Julia nevű hölgyemény lesz, aki Jeanne D'Arc módjára próbálja a választott klán csapatait győzelemre vezérelni. A sztorit egy kevésbé ismert sci-fi novella alapjaira építették, a

jól sülnék el majd vele. Tény, hogy ami az Unrealnek a translocator (helyzetváltoztató fegyver, ami közvetlenül és kimondottan felel azért, hogy az UT máig a legjátékosabb online játék a CS mellett), az a Tribesnek a sielés, azaz a jetcap és a terepviszonyok ismeretének és használatának nehezen megtagadható, de annál hasznosabb kombinációja a gyorsabb haladás érdekében. Sokan esküsznek mindkettőre, az én véleményem is az, hogy kell egy rendhagyó, de a játék alapjait érintő újdonság az új játékokba, amelyek ezzel is rájogtoktatoboznak egy életre.

Szerencsére a pályák is krébbebb lesznek, ugyanis nem csak a Battlefield 1942 szaladt bele abba a hibába, hogy a készítőik monstre méretű pályákat vizionáltak és alkottak azt remélve, hogy 32 ember rohangál majd rajtuk. Még mindig nem tartott ott az online játék, hogy egy jó netkód elbírjon annyi embert egy szerveren. Ennek következménye a pályák méretének degradálása, amit csak buksimivel jutalmazhatunk.

A bázisok védelmét és a támadást továbbra is külön műveletként kell elvégezni, így a csapatépítésre továbbra is szükség lesz. Nehéz megmondani, hogy a vásárlógatos, lassabb játéktípus lesz hosszútávon a nyerő a játékosok között, vagy a reszponvs villámakció... Én az utóbbira hajlok, a Tribes: Vengeance esetében még nem eldöntött, hogy a végeredmény milyen lesz. A játék körülbelül 85%-ban van készen, de gyanítom, marad a bevásárlókocsi-kasztos megközelítés.

**Összegzés.** Ha nem rohanna az idő, és ne látnám, hogy sokkal jobb játékok is megjelennek még addig, míg a Tribes: Vengeance boltokba kerül, akkor bátor szívvel ajánlanám bárkinek, aki egy kicsit ki akarja szakadni

ni a megszokott sémákat alkalmazó multiplayer játékok levárából. Sajnos az viszont tény, hogy a jelenlegi játékmotor nem lesz képes elképzelettelni senkit (év végén főleg), téli, még akkor sem, ha páratlan játékmotort párosul hozzá. A Tribes sorozat úgy érzem, a végét járja, persze lehet, hogy hihetetlenül nagyot tévedek, és mindenki három darabot vesz majd belőle csak azért, hogy egyet betehessen a WC-be is nézegetni és pusizgatni. Legyen igaz a rájogóknak, és készítsen el a játék, mely eltiporítja az Unreal sorozat készítőjét a sci-fi kategóriás multi FPS-ek terén. Addig nem tehetünk mást, csak várhatunk, és remélhetünk. (Most kell elsomorodni, és remegő szempárral a távolba névni...)

==Flatline==

„A bázisok védelmét és a támadást továbbra is külön műveletként kell elvégezni, így a csapatépítésre továbbra is szükség lesz.”

„Három nagy klán küzd egymással a hatalomért: a Birodalmiak, a Főnixek és a Vér Sasok.”

ami kell. (Pesszárium nem lesz benne...)

A történet szerint századokkal az előző részek történéseiről előtt zajlik az élet, gyakorlatilag más típusú környezetben, de az eddigiekkel ellentétben jóval magasabb technikai színvonalon. Három nagy klán küzd egymással a hatalomért: a Birodalmiak, a Főnixek és a Vér Sasok. Mindegyik fajnak saját megjelenése van, így könnyű lesz őket felismerni, véletlenül sem kevertek majd össze az ellent a pitypanggal a csata hevében. A Birodalmiak nagydarab, kék páncéltzatot viselnek, a Főnixek narancsszínű, íves hacukát, míg a Szörp-sasok a vörös háromszögek által dominált hegyes lőberőt tartják szexinek. Az egyszemélyes hadjárat fő-

Cryptonomiconra. Lehetőségek lesznek más karaktereket is irányítani, nem feltétlenül kell melléket növesztenetek ahhoz, hogy játszassatok a játékkal. (Kár, már alig vártam...)

Ed Orman szerint, aki a projekt vezető dizájnere, ez a játék roppant mód ad arra, hogy a felhasználók által beküldött javítási tippek és hiányzó lehetőségek tárházát bővíte (a korábbi részek kérdőívei alapján, folyamatos online kutatómunkával IRC-n, fórumokon stb.) olyan szoftver készüljön el, mely sokrétű és kielégítő minden különféle játéklípus kedvelő szórakozni vágyót. Kissé ódzkodom a nagyon vegyesre gyűrt online élményektől, reméljük,



Ez a bejárat kísértetiesen emlékeztet a Paramount Stúdióra...



Már csak John Wayne hiányzik a vérbeli westernhez.

# THE MOVIES

## INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: Activision • Fejlesztő: Lionhead Studios • Web: [www.themoviesgame.com](http://www.themoviesgame.com)



- Hamisítatlan Molyneux-minőség
- Egyedi játékmenet
- Lány to a filmbíró-lalom lejel

Semmihez sem fogható élmény, amikor végre kihunynak a fények, felgördül a függöny és a látóterünk jelentős részét a hatalmas mozi vászon tölti be. Majd kisvártatva munkához lát a vetítőgép, minket pedig magába szippant a film varázsa, mely szerencsés esetben – legyen az bármilyen hosszú – a történet végéig kitart. Olyannyira a látottak hatása alá kerülünk, hogy eszünkbe se jut, hogy emberek százai hónapokig (akár évekig) milyen keményen dolgoztak azon, hogy a mű elnyerje végső formáját. Peter Molyneux legújabb üdvösköjével, a Movies-zal viszont most végre a színpadok mögé pillanthatunk véglegesen elosztva az egyszerű moziba járók ama téves elgondolását, hogy a filmkészítés folyamata mindössze az első forgatási naptól az utolsóig tart.

**Minden kezdet nehéz.** A Movies igazság szerint nem mal gyermek: ahogy a Lionhead több más fejlesztése is, ez sem azok közé a játékok közé tartozik, amelyek ripsz-ropsz összedobtak volna. A



**Lehetőségek sokasága.** Ahhoz, hogy a gyártás megkezdődjön, nem elég stúdió gyanánt egy hatalmas gyárépületet létrehozunk, hiszen azzal még semmivel sem vagyunk előrébb. A díszletek és a ruhák külön műhelyt igényelnek – ezek karbantartása és az egymáshoz való viszonyulásuk bizonyára nem ismeretlen azok számára, akik már próbálkoztak valamelyik Tycoon-játékkal.

A tehetségek felkutatása rendkívül egyedi része a Moviesnak, ami azért is nélkülözhetetlen, mert az alkotógárda nem rendelkezik egyetlen nagy név licenccel sem (szép is lett volna, ha fél Hollywooddal szerződést kötnek, és jogdíjakat fizetnek csak azért, hogy legalább említés szintjén megjelenhessenek). A személyiségeket éppen ezért mi formáljuk, akikhez tetszőleges nevet társíthatunk – ha pedig befutottak, fáradozásainkat azaz hálálják meg, hogy elviselethetnénk volna. :) Nagy részük ugyanis tudja jól, hogy a nép csak miattuk özönlik a moziba, ezért a filmekben való pusztá feltűnésért is képesek hatalmas összeget elkérni, nem is beszélve az olyan extra igényekről, mint a saját asszisztensek vagy a megfelelő kondícióért felelő edzők. Mi pedig kénytelenek leszünk megfelelni az igényeiknek, sőt, azért sem árt emberek tartani, hogy kirugdossák a saftos pletykákra és botrányokra vadászó lesfotósokat.

2002/11-es számban egy kétoldalas bemutatóban már lelkendezve írtunk a 1920-tól száz évet felölő projektjeiről, de akkor a megjelenés dátuma még a távoli jövőbe burkolódott. Szerencsére Molyneux-ék az elmúlt éveket nem lazaszállással töltötték, így a játék lassan kezd végső formát öltöni.

A kivitelezésében leginkább talán a Simsre emlékeztető Movies-ban három fontos teendőnk lesz: felépíteni a filmstúdiót, összegyűjteni az alkotáshoz legjobbnak vált tehetségeket, és velük legyártatni a végleges filmet. Mivel a készítők tisztában vannak vele, hogy ennek bizonyos folyamatai unalmasnak tűnhetnek (például amikor már forgathatunk, kit érdekelnék a cég gazdasági sakkjátszmái?), ezért számtalan lehetőséget kínálnak az automatizálásra. Természetesen együtt az azt sem zárják ki, hogy igenis minden apróságot mi magunk végezzünk el – ebben négy szakmai tanácsadó lesz a segítségünkre, akik ellátnak a szükséges információkkal ahhoz, hogy némi mérlegelés után a lehető legmegfelelőbb döntéseket hozzassuk meg.



## Cinema Paradiso

Giuseppe Tornatore-nál aligha sikerült bárkinek jobban megragadnia a filmek iránti szeretetet. Az 1990-ben legjobb külföldi film Oscarjával jutalmazott drámájának hőse Salvatore (Salvatore Cascio). A fiú, ha teheti, egész nap a kisváros egyetlen moziájában lóg. Összebarátkozik a kezdetben mogorva Alfredoval (Philippe Noiret), aki megtanítja őt a vetítőgép használatára.



**Felvétel!** Ahhoz, hogy végre elkezdhesünk forgatni, nem árt a forgatókönyv és a stáb kiválasztása után a megfelelő díszletet sem összehoznunk, amelyet természetesen a film stílusához (sci-fi, western, dráma stb.) igazíthatunk. Ezek alkálgtatása nagyban

befolyásolja a kész művet, hiszen képzeljük csak el, mi történik, ha egy verekedős részhez „véletlenül” néhány fegyvert is társítunk...

A másik fontos dolog a jelenet kiválasztása: az alkotók szerint a lista 2000 lehetőséget számlál (azért nem kell megjegyezni, ezek a különféle alkategóriáknak köszönhetően teljesen átláthatók lesznek). Néhány például csak egy-egy adott díszlethez használható, mint ahogy azert arra sem árt figyelni, hogy a szereposztás megfeleljen az adott sztár imázsának (elvégre nagyon hülyén nézne ki, ha Sylvester Stallone egy négy órás romantikus drámában látnánk viszont, nemde?). Majd jön a jelmezek kiválasztása, de ne lepődjünk



**„A Moviesban három fontos teendők lesz: felépíteni a filmstúdiót, összegyűjteni az alkotáshoz legjobbnak vélt tehetségeket, és velük legyártatni a végleges filmet.”**

meg azon, ha néhány kényes színész kiveri a balhét, mert teszem azt, nincs megelégedve az anyag minőségével – nincs mit tenni, ilyen a show business.

A jelenet felállítását után már csak annak hangvételét (erőszak, szex stb.) kell befolyásolnunk, de vigyázzunk arra, hogy ha túlzottan elragadtatnánk magunkat, azzal könnyen búcsút inthetünk a magas bevételeknek – különösen a korai években. Miután mindez megvan, jöhet a

Nem biztos, hogy jó ötlet mondjuk egy-egy műfajra történő specializálódni, mivel egy idő után a nézőknek elege lesz belőle, és hiába hozunk ki valami igazán nagy durranást, azt csak az üres székeknek vetítik. A technika fejlődése és a történelmi események szintén fontos tényezők lehetnek: az ember Holdra szállásakor például megugrik az érdeklődés a különféle sci-fi-k iránt.

**Ennyit!** A számtalan ötlet megfelelő kombinálásával és a játékmenet valóban izgalmassá tételével megvan minden esély arra, hogy hosszú idő után valami tényleg egyedi kerüljön a boltok polcaira a Moviesnak köszönhetően. Hiszen hitetlenkedésre az égvilágon semmi ok nincs: Peter Molyneux neve a garancia arra, hogy igazán nagy durranás van készülődésben – az egyedüli kérdés csak az lehet, hogy mennyire nagy.

**„Minden esély megvan arra, hogy hosszú idő után valami tényleg egyedi kerüljön a boltok polcaira.”**

## Patyomkin páncélos



Az 1925-ben propaganda céllal készült klasszikus erejétől az 1905-ös forradalom 20 éves évfordulójára rendelték meg. Szergej Eisenstein a Brüsszeli Tizenkettőbe is beválasztott munkája azonban messze túlmutat az eredeti célkitűzésein, montázstechnikája miatt



pedig minden filmiskola alapját képezi (gondoljunk csak a lépcsőn leguruló babakocsira!).

következő rész, egészen addig, amíg el nem készül a mű. Az utómunkálatok során zenét és feliratokat vágathatunk alá, míg nem a produkció olyan állapotba kerül, hogy megkezdődhet a kópiák sokszorosítása.

**Kasszasiker.** A jegyeladás természetesen a legfontosabb bevételi tényező, így egyáltalán nem mindegy, hogy milyen produkciót hoztunk össze. Ha például a for-



SzB



## LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLES

Kategória: MMORPG • Kiadó: NCsoft • Fejlesztő: NCsoft • Web: [www.lineage2.com](http://www.lineage2.com)

### INFOBOX



- 5 játszható faj
- különleges fejlődési rendszer
- egyedi PvP lehetőségek
- nagyműtű birodalom

Az MMORPG-játékosokra mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy türelme-sék, és békésen várják, míg az oly rég várt online világ számukra, az ő régiójukban is elérhető lesz. A legtöbben nem vártuk meg az EverQuest vagy éppen a Star Wars Galaxies európai megjelenését sem, hanem beszereztük az amerikai verziót, csak hogy ott lehessünk a kezdetektől, részeseiként az új, várva várt világ születésének.

Fokozottan így van ez a bétateszték esetében is! Éppen nemrég kó-kadhattunk le, amiért a Blizzard nem fogadott el az általa megadott régió (Amerika, Kanada, Korea) kívülről jelentkezéseket a WoW-ra (anonim e-mail címmel nem is lehetett bekerülni), s bizony jócskán várni kellene a Lineage II bétára is, de a végtelenül leleményes nemzetközi

nagyközönség bizony beszivárgott az NCsoft sikervárományosának távol-keleti, nyílt testjébe is. Éppen az imént búcsúztam el a 23 éves Szergejtől, aki Ukrajnából szinesíti e birodalmat feszítő kócosz hajnalát...

**Eredet.** Akik figyelemmel követték a Lineage történelmét, azok tudják, hogy az első részt (Lineage: The Bloodpledge) Koreában már 1996 óta játsszák, és az órási népszerűségnek örvendő program 2001 májusa óta Amerikában is beszerezhető. Ebben a világban döbbenetesen sokan kalandoznak, számuk az Ultima Online, az EverQuest és az Asheron's Call játékosok összlétszámát is meghaladja!

Népszerűség ide vagy oda, az egyik leglátogatottabb RPG portál 2003 végi felmérése szerint az idei év legjobban várt MMORPG-ja a World of Warcraft, a Middle-Earth Online és az EverQuest II, bizony a Lineage II csak a hetedik helyre szorult (ugyanebben a listában a NCsoft szintén hamarosan



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csálós
- Animáció
- Vágatlan

megjelenő City of Heroes be sem került az első tízbe). Mégsem túl rizikós jóslat a biztos siker, hiszen a Lineage II máris órási rangjogátborral rendelkezik, és a kiforrott látványvilág mellett számos olyan lehetőséget is kínál, melyet egyetlen riválisa sem (még).

**Kezdetek.** Az új trendnek megfelelően nem kell órákon át, nagy gondnal megválogatnunk karakterünk tulajdonságait, mindössze az öt faj (human, elf, dark elf, dwarf, orc) és ezen belül a nemek, valamint a harcosok illetve a varázslat útja mellett kell döntenünk, és máris kezdődhet a fergeteges kaland! Ez persze nem azt jelenti, hogy fejlődésünk során ilyen súlyú lehetőségekkel kellene beérnünk, éppen ellenkezőleg – a mind magasabb szinteket elérő karakterünk egyre finomíthatja képességeit. Néhány példa, hogy kiből mi lehet a 40.

szint felett: az **ember harcosból** paladin, dark avenger, warlord, gladiator, treasure hunter, hawkeye, a **varázstudó** bishop, prophet, sorcerer, necromancer, warlock, az **elf harcosból** sword singer, temple knight, plains walker, silver ranger, a **mágusból** spell singer, elder, elemental summoner, a **sötét elf kardforgatóból** blade dancer, Abyss walker, Shillien knight, phantom ranger, a **varázsló** Shillien elder, spell howler, phantom summoner, az **ork harcosból** destroyer, tyrant, a **mágia-használóból** overlord, warcryer, és a **törpéből** (náluk csak harcos van, viszont csak ők üzhetik a mesterségeket) war smith vagy bounty hunter. Az eddigi bétateszt alatt tulajdonképpen az összes fajt kipróbáltam, és a számonra fontos mesterségek miatt meg is állapodtam volna a kissé bohó-





kásan kislányos törpe hölgyemély mellett, ám őt egy kalandozásom során sikerült beszorítlanom a zóna szélére, így megszületett első ork harcos karakterem, Szuna. Bár már az első WarCraftban megkedvettem e népet, sohasem vágtam rá, hogy szerepjátékban ork legyenek. Most bátran állított, megtört a jég, imádok Szunával kalandozni, tombolni, és alig várom, hogy valóban szerepet játszassak vele a végleges verzióban!

**Kalandozás, felfedezés.** Sajnos egy párhetes, napi néhány órás béta részvétel nem túl mély betekintést enged a játékba – míg ennyi idő alatt egy átlagos PC-s programot végig is játszánánk, ez az MMORPG-k esetében éppen csak a zöldfülű szintű kalandok megtapasztalására elegendő. Így izelítőt vehetnek az újonc karaktereknek kínált küldetésekből (különleges, hogy az ezekhez szükséges tárgyaknak külön gyűjtőhely van az inventoryban), és azok jutalmából. Sajnos a kereskedelembe aktívan részt venni a nyelvi nehézségek miatt nem tudtam,

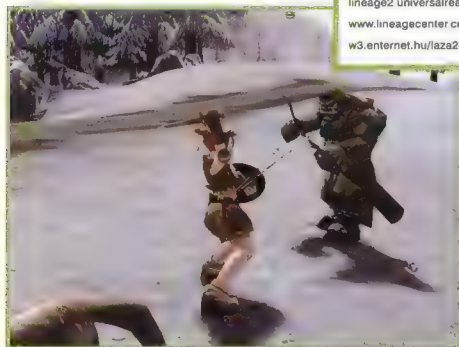
geivel) egyre hatékonyabban aprítottam a gaz ellent. A jövő persze ennél jóval többet ígér, hisz a L2 sokkal inkább összpontosít a csapatjátéokra, mint az előző rész. Ezt a rendszert ne csak kis csoportokra (hagyományos „group”) képzelték el, a háború jóval nagyobb közösségek, akár rivális klánok között is folyhat, melyben előfordul, hogy várostromra is sor kerül majd!

Ha már a váraknál tartunk. Az L2-ben nem cöhek (guild), hanem



## Linkajánló

lin.warcry.com  
lineage2.universalrealms.com  
www.lineagecenter.com  
w3.internet.hu/lauza24/ (magyar!)



a már említett klánok foghatják egybe a játékos közösségeket, és e csoportosulások ostromokkal akár NPC-k (vagy rivális klán) által birtokolt várat is megszerzhettek. (Ennek számos előnyére, valamint gazdasági nehézségeire most hely huányában nem térnék ki.)

## Tojáskából paripa? Ha

minden igaz, ha nem is egészen „paripa”, minden esetre hosszú folyamat eredményeként meglovagolható „hátas” lesz majd nevelhető az állalaim még ismeretlenül küldetés eredményeként szerezhető sárkánytojásból. Persze Shilen démoni gyermekeinek felnevelése erőt próbáló és időigényes feladat lesz, így csak a különösen kitartó karakterek büszkélkedhetnek majd azzal, hogy a magasban sárkányhátan suhanhassanak. E magasztos célt öt hossaladalmas fázisban át valósíthatják meg, és állítólag már a kis ifjanc nevelgetése sem lesz könnyű feladat, de megéri, mert már a jól nevelt sárkánykölök is hűségesen harcol gazdijuk oldalán. A siheder pikkelyes már jóval nagyobb segítség, hiszen nemcsak velünk együtt küzd, hanem már „lovagolható” is. Azt még nem tudni, hogy a légtérben repkedő gyíkok és utasaik mennyire düljáj majd fel a játék finom egyensúlyát, és mit terveznek a fejlesztők ez ellen, de ha előjön az idő, biztosan kiderül...

**A birodalom népe.** Bár a Lineage 2 úgy lett kitalálva, hogy a magányos kalandozók is megtalálják mindennapi örömeiket benne,

azért mégsem ez az elsődleges, hiszen azért MMORPG az MMORPG, hogy kiélvezzük a több ezer ember együttes játékának lehetőségét. Az igen hangulatos játékosok közti rivalizálás (PvP) mellett azért komoly szerepet kapnak a programban a klánok és a finoman kidolgozott, érzékeny politikai rendszer is, melyen belül szoros szövetségek jöhetnek majd létre különösen magas szintre emelve a hatalmi harcokat. Ehhez persze erős vezérek is kellene majd, akik képesek a gazdasági és a politikai részt is kontrollálni, valamint olyan morál kitalálni, hogy biztosan számíthassanak csatósáikra!

**Huhh, rohannom kell, Szergej vár!** Mit mondhatnék, egyelőre le vagyok nyugdözve, és minden érdeklődőnek ajánlom, túrja át a linkajánlóban felsorolt oldalakat, mert alig fért ide valami erről a csodás birodalomról!

A Lineage 2 bétatesztje hamarosan indul Amerikában is, hiszen a végleges verzió kiadását április végére tervezik. A program az első krónikával (Harbringers of War) jelenik majd meg, míg a második krónika ősz környékén várható.

Ha az NCsoft jól időzít, és tartja a határidőket, bizony komolyan megszorongathatja vetélytársait, mert az ember, akorom mondani, ork hosszú távon nem szívesen hagyja el az otthonát. ;)

**Lily**  
(puszi Frenkynek)

## Nincs MMO botrány nélkül

Nem is olyan régi az a hír, mi szerint egy 12 éves, Lineage fanatikus fiú meglopta saját apját, hogy az internet kávézóiban szabadon hódolhasson online szerepjátékos szenvedélyének. Az eset megítéléséhez fűzzük hozzá, eddig csak néhány ilyen botrányhír látott napvilágot, míg Dél-Koreában több mint 48 millió ember fér az internethez, és közülük 11 millió használ olyan nagybességű kapcsolatot, amelyen akár játszhat is.



## Bill Brown

Ha most lenne időnk játszani, megkérdezném, mi a közös a következő programokban: Clive Barker's Undying, C&C Generals, Tom Clancy's Ghost Recon, Sum of All Fears, Return to Castle Wolfenstein, Lineage II. Lehet, kicsit talján lenné, akárcsak én, ha most e cikk kapcsán nem túrtam volna elő, hogy Bill Brown volt az, aki az NCsoft MMORPG-jének zenéjét szerezte és rögzítette. Bill egyébként hat éves kora óta játszik (első kedvence a Space Invaders volt), ám saját bevallása szerint már rég nem hardcore gamer, munkája miatt egyre kevesebbet jelsz ilyenre. [www.billbrownmusic.com](http://www.billbrownmusic.com)

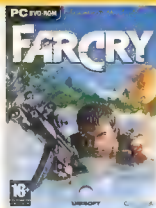




# FAR CRY

## INFOBOX

Kategória: FPS • Kiadó: Ubi Soft • Fejlesztő: Crytek • Web: [www.crytek.com](http://www.crytek.com)



- Forradalmi játékmotor
- Érdekes történet
- 10 fegyver
- Járművek

Aréna:

Halo	89%
	
Trespasser	71%
	
Unrea	91%
	

Kissé fondorlatos módon, de végre sikerült kipaterolnom az egyik barátnőmet a gép elől, aki képes volt már órák óta arra használni a talicskát, hogy a hepitrifrendsz összes epizódját végigkattintgassa, és hangosan hahotázzon, hogy milyen jó is az, mikor a macik és a nyuszlk összeverik egymást. Ilyenkor nem tudok mit tenni, kénytelen vagyok a kanapén heverni, és a legközelebbi konzol-kontrollerrel a kezemben fojtogatni önmagam, persze úgy, hogy az adott nőszemély ezt ne vegye észre. Néha egy-egy random módon ellőtt "persze, Nóra!" meg "nem, nem kell a gép, csinálj csak, amit épp elkezdted, végtére is nincs leadás, nem lönek herén Mocsyék...", hovatovább az "áá, nyugodtan másolgasd összevissza a zenédet, majd rendet csinálók a gépen, ha elmentél..." mondattal csak rontok a helyzeten, és az Istennek sem akar elszaladni körmöt lakkozni. Jelzem, ez akkor még korántsem minden, mert közben üvölt a hangfalakból az a csóvá, aki Jobbnak látta a Benelux államok egyik országáról elnevezni magát, hátha akkor több tinilány fog elájulni, ha megjelenik a metrón... Az még oké, hogy sokkal jobban csípek a svédek, mint a belgákat, de az már majdnem a felszólító módok heves és visszautasítást nem tűrő alkalmazását indította el önnön valómban, mikor a Far Cry ikon körül kezdett kavircolni a hölgyemény, hogy ez micsoda, mert eddig nem volt ott a Windows asztalon...

**Far Cry ismét.** Nem akartam azt mondani, hogy nemhogy a távoli, de még a négy méterre leskelődő szomszéd sem fogja hallani azt a halálhörögést és vérpempőben lubickoló sikolyt, amelyet a szifon torkába helyezése után fog hallani, ha most nekik áll jatszani. Mielőtt a 10 év felettiek arra gondolnának, hogy miért nem más típusú dolgokat vezettem be fenyegetésem mellett felső kimenet nyílásába, megnyugtatóan elmondom, hogy megtehettém volna, de a leszbizsabbik énem kénytelen vagyok elnyomni, ha munkáról van szó. Márpedig sajnos egyfolytában írnom kell, úgyhogy sanyarú cölöbűsbab élek folyton...

No, de nem rólam kellene, hogy szóljon a cikk, hanem a Far Cry teljes verziójáról, mely már a boltokban pózol, mire ezt olvassátok.



Kissé bajban vagyok, hiszen Lilyék azonnal kiszúrák, ha a kiöltendő négy oldalból kettőn ugyanaz lenne, mint amit az előző Gamerben írtam, úgyhogy most nem lustulhatok, kénytelen leszek mégis Nóra szövegeit igénybe venni, és megkérnem, hogy mondjon már pár szót a játékról, amíg alszom egy nagyot.

**A történet női szemmel.** Nagyon szupul indul a játék, hiszen tuti pasi a főszereplő. Jack Carver a neve, és biztos, hogy valami elitkommandós-féle lehetett korábban, míg úgy nem döntött, hogy elmegy szab charterjáratot indítani, csak éppen nem repülővel, hanem motorcsónakkal. Mindig is szerettem a tengert, lubickolni és fürdeni a kék...-ő. Ez most nem érdekes, Flat megöl, ha nem a játékról be-



**Polybump technológia:** 250000 poligonból álló modelleket alapul véve generálják a karakterek vázait, melyre skintírt feszítik a nagyfelbontású változatot, de már sokkal kevesebb poligonból álló modellre, így sebességet nyernek. (A Doom 3 is hasonló módon éri el a bump map hatású modelleket, tehát 1-1)

**Dot3 bevilágítás:** Mivel a Polybump módszer nagyban függ a megvilágítás minőségétől, a Crytek kóderei tisztában voltak vele, hogy komolyabb fényképzési rutint kell alkotniuk, mint eddig bármelyik játéka. Így esett a választásuk a Dot3-ra, mely tetszőleges mennyiségű fényforrást és azok élethű per-pixel leképezését tesz lehetővé

**Fizikai motor:** A motor minden egyes tárgyról eldönti, hogy éppen szükséges-e mozognia az őt ért kölcsönhatások következtében. Így az engine-nek nem kell mindent egyszerre számolnia, csak azokat a dolgokat, melyek éppen felrobannak, repülnek, meggyéb. Ezzel is spórol szerezéscélén agyonterhelt processzorok.

Több mint 50 féle shader segíti a valósághű effektábrázolást. Az egyik legérdekesebb közülük a GLARE, mely azt hivatkozik modellezni, hogy Jack szemének hozzá kell szoknia a hirtelen napfényhez sötét helyről előkúszva. Így először csak az orra előtt álló ellenfélről lát, majd pár másodperc múlva már a mögötte lévő több kilométerre nyúló tengerpartot is.

szélek. Szóval Jack a Csendes-óceán déli részén fuvarozza a riportereket és a gazdag milliomos öregurakat, ezzel lelki békét teremt sötét múltjával szemben állva. Sajnos becsúsznak a képbe egy fruska, aki újságíró, és arra kéri Jacket, hogy vigye el egy Micronesia nevű Bounty reklámat megszégyenítően dekoratív szigetre, de azt nem súgja a főhős fülebe, hogy miért is szeretne odamenni. Nem is baj, mert az út során igen hamar szétpukkanták Jack ladikját a



sziget körül járórozó zsoldosok, akik olyannyira felbosszantják a riportertől elszeparálódott Jacket, hogy úgy gondolja, gatyába kell ráznia minden bokrot és abban épp lepkékre vadászó zsoldos. Ahogy a játékos halad előre, rájön, hogy Jack tényleg cukor egy figura, mely és célratörő hangja minden nőt bezsongat, ezért kezeskedem. Jól bántik a kezében lévő fegyverrel, és különben is jópofa beszélősei vannak, még ha javarészt csak méltatlankodik is. Legalább tud halot, dzsippet, csiklóernyőt, liftet vezetni, úgyhogy a közlekedéssel nincsenek komolyabb gondjai. Időközben kiderül az is, hogy a rosszfű Dr. Krieger lesz, aki különféle számomra érthetetlen kísérleteket végez, ami által sok-sok katonát mutánsá alakít, persze az egészet világmegmentő kísérletnek álcázza a közvélemény számára. Jack persze segít a riportereket, akit nagyjából a hetedik pályáig nem lel fel újra, onnantól viszont erősen belekötösvasztanak Dr. Krieger puncsos pudingjába. A többi a játékosok dol-

ga, az erősen beszippantó hatású cselekmény úgyis kárpótol minden esetleges hiányosságáért, érdemes fejest ugrani bele.

**Grafika, hangok, malacperselyek.** Ami a játéknak egyetlen negatívuma, az sajnos velejárója annak, hogy azonnal mérföldkövé válik a megjelenésekor (mint azt már a demó változatból látszott), mind a játékmotor képességgel miatt, mind pedig a felvontalt textúramennyiséggel és annak minősége tekintetében. Azt hiszem, attól a pillanattól kezdve, hogy a Far Cry közkhöz kerül és megvásárolható, a Half Life 2, a Doom 3 és a STALKER grafikai megvalósítása majdnem két szinttel fog kevésbé újszerűnek tűnni, mint eddig, működés közben látott rivális DirectX 9-es játékok hiján.

Féltreétes ne essék, a Far Cry sem igaz-vérig DirectX 9-et igénylő stuff. Jöcskán le lehet húzni a beállításokat, így a sajnos már gyengének számító Radeon 8500-ak és GeForce Titanium 4200-asok is élvezhetik játékmegoldást fognak produkálni. A cucc nyilvánvalóan sokkal piskótább konfigurációkon is el fog dögögni, de ne számítsatok szép látványra. Úgy tűnt, a legtöbbet a sok memória számít, 2 GB RAM mellett a játék már villámsebességgel töltöget, videokártyából



**„Nem tudok haragudni a nagy gépigényre, hiszen bőbületesen részletgazdag a játék..”**





**„Erősen beszippantó hatása van a cselekménynek, érdemes fejest ugrani bele.”**

ahhoz, hogy 1280x1024-ben jól fusson, lehetőleg maximális beállítások mellett, nagyon felhúzott rendszer szükséges és egy Radeon 9800 Pro legalább. Még ezzel a konfiggal is játszani könnyedséggel találtam olyan helyeket, ahol a frame rate igencsak viszszaesett 10-13 fps környékére. (És akkor most még a Radír javára föllenttem.) Nagyon sokat számít az árnyékok számításainak minősége, tulajdonképpen a CryEngine motor egynegyedét az árnyékok lematekozása emésztli fel, úgyhogy azt kapcsoljátok ki először, ha lassúskának éreznék a programot. Ami a vicc, hogy nem is lehet mindent maximumra állítani még egy 128 MB-os kártyával sem, de ez csak magasabb felbontásokban érvényesül hátráltató tényezőként. Az biztos, hogy az élsimításnak és az anizotróp szűrésnek kénytelenek lesztek búcsút mondani, hacsak nem 640x480-ban szeretnétek lövöldözni a gonosz bácsikat.

Nem tudok haragudni a nagy gépigényre, hisz a pályadíjaznerek bődületesen részletgazdag és hihető hangulatot teremtettek, amit a motornak meg is kell mozdítania. A képek nem adják vissza azt, hogy a gáma milyen mozgásban, garantálom, hogy azon nyomban magatok alá jöghurtotok majd tőle, higgyétek el. Egy-egy külső helyszín, éjjel, a halkan morajló tengerrel a másyban, a méretes beton- és acélépítmény lábnál mormogó generátorok, az egész tetején egy liftből kiszálva pedig a játékos egy szál masterlövészpuskával a kezében... Ahh, már csak a

szellő hiányzott, mely kitűj a monitorból, és megborítja a hajam... Minden textúra, de még a legutolsó kis pocók is masterien feszít a tereptárgyakon, akár közelről, akár távolról vizslatja azt a pléjer.

A hangokról már áradoztam a demó változat elemzésekor, a dolog nem sokat változott a teljes verzióra sem, minden passzol a cselekményhez. Ha kell, akkor sáskák cipelnek, ha kell, akkor bõmbõl a baszszus a robbanások közben. A főhős hangját Nõra már elemezte, szerintem kicsit butácska. Val és Doyle (Doyle a másik segédkarakter a zsurnaliszta bébi mellett, aki eleinte egy mobiltelefonon keresztül kommunikál, és segít Jacknek) hangjai az utolsó pillanatban változtak, így a demó változatban és a véglegesben különböznek, szerintem előnyûre.

**A pályák, avagy hogyan alkossunk tökéletes turmixot?** A Chrome tesztje óta irítóan a dzsungelben játszódó FPS-ektõl. Még szerencse, hogy a Far Cry tetemes része és az ebben a hónapban szintén nekem sorsolt Battlefield Vietnam is bambuszudák és tavirodák között játszódik. A Far Cry esetében szerencsémre majdnem minden második pálya vagy hajóroncsban, kutatóbázison, különféle raktárakban, épületekben játszódik, vagy máshol, de négy fal között. Sõt, amint először elhagyva a dzsungelt zárt területre tévedtem, azon kaptam magam, hogy hangosan kõnyörgõm az üres szobának, hogy miért nem csinálnak System Shock 3-at a Crytek motorjával. Akár hiszitek, akár nem (és most nem a salesman beszélek belõlem), a belsõ helyszínek sokkal jobban el lettek találva, mint a bozót-harcos-hangyászszûnõs kültér. Ugyan a készítőket folytatott interjú során kiderült, hogy direkt nem akartak Half Life 2 vagy Doom 3 típusú zárt teret technokrata beállítottságú FPS-t csinálni, hiszen ott nem kelthettek volna versenyre velük. (Ha löszerszámot nem is, szerintem a játék döntelent nyomatnha bármelyikkel a felsoroltak közül.) Sokkal inkább szerettek volna egy trópusi vakációra hasonlító egyveleget alkotni, ahol a második világháborús hajóroncs-

októl kezdve a mutáns zombiktól hemzsegõ kísérleti laborokon át minden van. Szinte már azért haladtam előre a játékban egy idõ után, hogy minél több és színesebb helyszínt láthassak. Minden szoba és nagyobb pálmafa-menynységgel fedett terület mögött vizuális orgazmus hever, mely szûziesen, letaposandó fûvel és padlóval várja a megrontó szerepét játszó játékos.

Szándékosan különítették el az ügygy méretes pályákon elvégzendõ eseményeket négy-hét perces akciójeleletekre, így mindig van idõ tervezni és gondolkodni, ha nem úgy kívánunk behatolni az ellenség által felügyelt területre, mint Nõrika a fehérmûnõ boltba. Ha úgy érzitek, hogy ok nélküli haltok meg, csak kapcsoljátok be a Cry Visiont, mellyel az alábbi láthatatlan ellenfelek is kõrvonalazódnak.

**Összegzés.** Még nem tudom, hogy az értékelõ box megráslakor hány százalékot fog a Far Cry kapni, de azt hiszem, nagyon kiltett magáért. Ha a játékkal érkező bónuszokat is figyelembe veszem, azaz az editort (amely hihetetlenül könnyûnek bizonyult első látásra, bárki képes lesz pillanatok alatt fûvet, ananászt, bálnát, akármit szõmi a tájra) és a terméktámogatást, mindenképpen elégedett szuszogás lesz úrrá rajtam. Könnyezve rebegem a Ubisoft nevét, amiért ismét bebizonyították, a franciák a legjobbak, még ha õk csak a kiadók is...) Nagyon jó játék, most is merek rágondolni, mekkora partikat fogunk nyomni hálózatban hamarosan az ismerõseimmel. Most megyek, és elõkapom azt a szifont végre...

**=Flatline=**

Pro: CryEngine, történet, széles pályadesign

HANGULAT	23	25	GEPIGÉNY PIU 1000, 128 MB RAM, 3 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	
EREDETISÉG	07	10	
GRAFIKA	19	20	
AUDIO	05	10	
ÉLETTARTAM	09	10	ÖSSZESEN <b>89%</b>

Kontra: Továbbra is buta mesterséges intelligencia







## BATTLEFIELD VIETNAM INTERJÚ

**Gamer:** A vietnámi háború sok amerikaiban negatív érzelmeket kelt, ez ideig ez volt az egyetlen olyan harctér, melyről vesztésként kellett elkullogniuk. Nem gondolod, hogy az befolyásolhatja a Battlefield Vietnam tengerentúli megítélését?

Sergio: Nem célunk a történelmi hitelesség, soha nem is volt az. Inkább a kiegyensúlyozott játékmenetre koncentráltunk, a játékosok visszajelzése alapján azt sokkal fontosabbnak tartottuk, mint a játékban szereplő fegyverek minél pontosabb lemodellezését. A vietnámi dzsungelek és a kor technológiája eléggé eltér attól, amit a játékosok a BF 1942-ben és a kiegészítőkhöz kaptak, így remélem, teljesül az ígéremeket szerencze játék közben.

**A második világháború befejezése óta 20 év telt el, ennyi idő alatt óriási fejlődött a haditechnika. Mennyit látunk mi ebből a játék közben?**

Mindkét oldal fegyverezvénye igazodik a kor követelményeihez. Itt kénytelenek voltunk kicsit csúsztatni, hiszen az amerikai harckocsik messze lekörozték a vietnámi technológiát, még akkor is, ha az ő gépeiket az oroszok gyártották. Erre azért volt szükség, mert nem akartuk azt, hogy az amerikai oldal bármiben erősebb legyen. Minden fegyvernem egyformán erős mindkét oldalon, senki sem indul hátrányos helyzetből.

**Vitathatatlan, hogy a Battlefield legnépszerűbb kiegészítője a Desert Combat, sokak szerint a helikopterek megjelenése volt a siker igazi mozgatórugója. Milyen szerepet kapnak a harci helikopterek a Vietnamban?**

A dzsungelháború megnyeréséhez nélkülözhetetlen lesz a helikopterek alkalmazása. A visszajelzések azonban azt mutatták, hogy az alapjátékban iszonyú nehéz volt jól képzett pilótát találni, ezért átdolgoztuk a légi járművek (vadászgépek, szállítóhelikopterek, harci helikopterek...) irányítását. Az új rendszer segítségével sokkal könnyebb lesz irányítani a gépeket, így a kevésbé képzett pilóták is labdába rúghatnak.

**A vietnámi harcterek egyik legfontosabb jellemzője a buja trópusi dzsungel és a sűrű aljnövényzet. Nem lesznek a mesterlövészek túlságosan nagy előnyben a többiekkel szemben? Ezek a láthatatlan vadászok már jóval azelőtt végeznek a prédájukkal, hogy az kiszűrné őket.**

Tisztában vagyunk ezzel a problémával, és meg is találtuk az ellenszert. A fűben lapuló mesterlövész tényleg nehéz kiszűrni, viszont abban a pillanatban, ahogy ráközelít az áldozatra a távcsővön keresztül, csillogni kezd a lencse. Így már messziről kiszűrhetjük, hol lapul a fickó, és ha nem akarja, hogy egy nehézgéppuska azt a területet vegye tűz alá, akkor jobb, ha odébb áll.

**Grafikailag egy szavunk sem lehetett az alapjátékra, de már két évvel ezelőtt sem ártott valami izmosabb processzor és videokártya a gépben.**

**Mi a helyzet a Vietnammal ezen a téren?**

A grafikus motor ugyanaz maradt, persze alaposan kibővítettük az elmúlt két év alatt. Teljesen kompatibilis lett a DirectX 9-cel, viszont a GeForce 3-as kártya alapkövetelmény lett. A fejlesztési időszak alatt rengeteg optimalizáláson ment keresztül, így sikerült elérni a korrekét gépigényt.

**Az EA magyarországi Battlefield Vietnam bemutatója meglehetősen szokatlan helyszínt kapott. A szokványos egyetemi aulák és művelődési házak helyett egy Dunán horgonyzó hajó adott otthon a játékbevezetőnek és a nagyszabású Battlefield 1942 LAN-partinak. A zsúfolt rendezvényen sikerült összefutnunk Sergio Salvadornal, aki az EA európai Product Managere (ő kergeti az örületbe a fejlesztőket képtelen ötlettel). Rövid ismerkedés után kiderült, hogy nemcsak ez az egy játék tartozik hozzá, ő felügyeli az Exigo munkálatait is. A magyar fejlesztésű stratégiai játékról egyelőre nem akart sokat elárulni, de annyit azért sikerült belőle kihúznunk, hogy a terveik szerint szeptemberben adják ki, még a Battle for Middle-Earth megjelenése előtt.**

**Mi a helyzet a modder társadalommal, mennyire támogatjátok őket ebben a folytatásban?**

Az első résznél elköveztük azt a hibát, hogy nem fordítottunk elég figyelmet a játék köré kialakult közösségre. Szerencsére idejében észbe kaptunk, ennek eredményeképpen a Battlefield 1942 mondatja magának a piac leglelkesebb és legkreatívabb rajongói táborát. A folytatásban még tovább mentünk, a rajongók számos segédprogramot találtak a CD-n, amelyekkel még gyorsabban és könnyebben módosíthatják az alapjáték fegyvereit, skinjét, környezetét és járműparkját.

**A Battlefield 1942 igazi erőssége a multiplayer rész, de nem feledkeztetek meg a magányos játékosokról sem. Itt azonban rengeteg hiánycsapással találkozunk, a legfőbb pont a botok bugyuta mesterseges intelligenciája volt. Történt ezen a téren valamiféle változás?**

Nem akarok senkit sem ártatni, a Vietnamban is inkább a többjátékos rész kapott hangsúlyos szerepet. Sokat javult viszont az egyjátékos küldetésekben szereplő botok MI-je. Jól okosabban harcolnak, nem rohannak bele ész nélkül a napalmomba tűzfüggönybe, és ráadásul még az általunk kiadott parancsokat is maradéktalanul teljesítik. Sokszor volt olyan érzésem tesztelés közben, hogy az MI programozása túlságosan is jóra sikerült.

**Magyon szépen köszönjük az interjút, reméljük, az Exigo hazai bemutatóján ismét összefutunk.**



# BATTLEFIELD VIETNAM

## INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: Digital Illusions • Web: [www.battlefield1942.com](http://www.battlefield1942.com)



**13 fegyver**

**Több mint tíz vezető jármű**

**Masszív online játék-élmény**

**Aréna:**

BF 1042 85%

Counter Strike 90%

Half-Life 85%

Enemy Territory 83%

A Battlefield Vietnammal kapcsolatban az volt a szerkesztőség egyöntetű véleménye, amikor az első infók szárnyra kaptak a neten, hogy a Digital Illusions biztos csak a jól sikerült Battlefield: 1942 sikerét próbálja meglovagolni a Vietnam kiadásával. A játékliparban megszokott és számotokra is bizonyára ismerős szituáció, amikor további bőrkötet próbálnak lehúzni egy-egy remek ötletéről. No, pont ettől féltünk, ha elolvassátok a cikket, akkor számotokra is kiderülhet, hogy vajh joggal forgóldódtunk-e éjjelente, míg a fejlesztő srácok épp kódolták az év egyik legnagyobb durranásának beharangozott Battlefield Vietnament. Lássuk, mi fán terem a dzsungelharc...

**Történelemlékönyv megint, ezúttal 60-as években...** A Digital Illusions már Amiga óta a kedvenc csapataim közé tartozik. Első valamivel való érzéseik között olyan csakis áhítattal kiejthető játékevek szerepelnek, mint a Pinball Dreams, Pinball Fantasies (a két első igazán játszható és jó flipperjáték), vagy a Motorhead. Az utóbbi máig a leggyorsabbnak tartott, lens flare effektusokkal teletöltött, futurisztikus autóversenyzős gáma. A cég úgy döntött, hogy a Motorhead kiadása után belekezd egy FPS fejlesztésébe nagyon előrelátóan érzékelve azt a piaci tendenciát, miszerint a jövő az online játékokban van. Ehhez már csak játéktílust kellett találniuk, mely döntés az FPS-re esett, nem véletlenül.

2002-ben a második világháborús FPS-ek dömpingje került le a fejlesztőcégek futószalagjairól. A Day Of Defeat-től kezdve a Medal Of Honor Allied Assault-on át a Return To Castle Wolfensteinig nyakig lubickolhatott mindenki a partraszállás élményeiben és a hasonló flinggel megáldott harci szituációkban. Úgy néz ki, a következő irányvonal, mely 2003 óta tart, a Vietnami háborút vette célba. Már a könyökén jön ki min-



denkinek a távol-keleti környezet, mégis, a Digital Illusions pont ugyanúgy, mint a BF1942 esetében, később kapcsolódik a „trend”-hez, de akkor maradandót alkot. A Battlefield első része már túl van a kétfélmilliomodik eladott példá-





**„Átláthatóbb és akciódúsabb játékmenetet biztosítsanak, mint mondjuk egy kaktuszültető szimulátor.”**



nyon, ami az egyéltől siker jelképe. Több díjat is bezsebelt, mint a 2002-es év legjobb online játéka például, hiába jelent meg a szintén nagy nevű riválisok után. A mostani „epizódjuk” is hasonló sorsra van ítélve, ámbátor félt, hogy az alapjáték és az azokhoz tartozó jobbnál-jobb modok, mint például a Desert Combat, vagy a Secret Weapons sikerét übereheli tudná, még akkor sem, ha ez önálló játék, nem pedig modifikáció. Remélem, sokkal több vietnami környezetben játszódó játékot nem kell tesztelnünk ebben az évben (ami sajnos elkerülhetetlen lesz), lévén a mai fiatalok (sőt, még a kissé idősebbek is) csak hollywoodi filmek és élménybeszámolók alapján tudják elhelyezni ezt a nagyon kétséges kimenetelű és politikailag is „kissé” inkorrekst alapon nyugvó háborút. Nem hiszem, hogy bárki elvakultan képes lenne rajongani olyan játékokért, amelyek értelmetlen harcot szimulál. A BF1942 esetében legalább valódi jó és rossz párhuzamot lehetett vonni a szövetséges erők és a tengelyhatalmak között. Itt erre nincs mód. További negatív érzelmeket az csempe az szívembe, hogy nincsenek benne lányok,

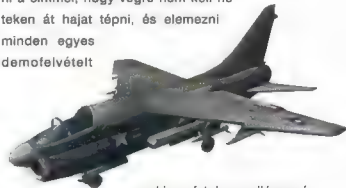
ami legalább minden filmben megtalálható volt. Szerintem vétek volt kihagyni, a keleti országok amúgy is híresek a „relaxációs terapeuták” magas szintű képzettségéről.

**A játék alapjai.** Oké, tegyük fel, hogy túllépünk azon a picinyke zavaró tényezőn, hogy a BF Vietnam tulajdonképpen csak folytatása egy remekbeszabott játéknak. Akármennyire is álcázzák, kenik ki harci díszekkel, és bújtatják lábmogató soundtrack mögé, ez megszólalásig hasonlít még mindig a nagytésvérre. A srákok sokat tanultak a Desert Combat és a Secret Weapons által elért eredményekből és újításokból, így sikeresen elemezhetők azt a balanszot is, mely az apuka epizódnál még kissé eltűnt volt. Ez nem más, mint a gyalogszerrel történő hadviselés háttérbe szorítása a szállítóeszközökkel és a járművekkel ellentétben. Valóban egyszerű volt óriási, Dél-Amerika méretű terepen kolbászolni, mégis uncsinak tartottam, hogy órákon át kellett szaladnom, mire végre elértem valahova, ha nem akartam harcokba ölni. A közönségi érzéket persze biztos emelte, ha többen mentünk egy csapatszállítóban, de az ilyen „balra láthatják az Eiffel tornyot, jobbra pedig egyszerű kiflit lehet kapni...” turistautak nem tetszenek, löni és akciózni akarok a többiekkel, nem pedig várost nézni. Ezért is felejtettük el jó sokan hamar a BF1942-t, és tértünk át annak szimpatikusabb módjaira, amelyekben a játékelmény egy fokkal elviselhetőbb volt.

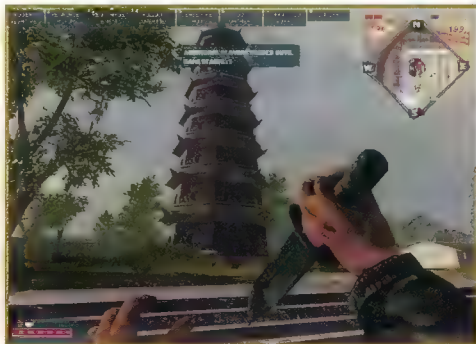
Szerencsére a BF Vietnam pályái érezhetően kisebbek, mint vártuk volna az első rész alapján. Ez elengedhetetlenül szükséges ahhoz véleményem

szerint, hogy átláthatóbb és akciódúsabb játékmenetet biztosítsanak, mint mondjuk egy kaktuszültető szimulátor. A jó netkód már megvolt korábban, a család elleni küzdelemben pedig úgy néz ki, a fejlesztők alulmaradtak, és úgy döntöttek, inkább átírják a kódot, és teljes egészében a Counter-Strike elhíresült és jól teljesítő Punk-Buster védelmét emelik be. Csak támogatni tudom ezt a lépést, bár az is biztos, hogy amíg script felépítésű csomagocskák vándorolnak a neten a játékszerverek és a kliensek között, addig nem lesz tökéletes védelem.

**Egyszerűbb és nagyszerűbb.** Nem tudom, miért a fenti teljesen elcsépezt szösszetételt használtam, de most már ott marad. Azt akartam lefedni a címmel, hogy végre nem kell heteken át hajtat ténpi, és elemezni minden egyes demófelvételt



csakis azért, hogy világossá váljon, miért is halt meg a karakter, honnan löttek le, miért zuhant le a repülőgép, a zónanátár meddig sebez stb. A BF Vietnam esetében a játék az abszolút zoldfülűek számára is viszonylag hamar élvezhetővé válik, hiszen ha már egy fegyvert sikeresen elsűtöttek, vagy eldobtak egy gránátot (mindegy, hogy saját, vagy ellenfél játékos nagyjába helyezték azt), máris olyan keresztmetszetű csövön jön a sikerélmény, hogy csak na. Így az első 30 perc játék után már rutinosan választja ki bárki a következő újjáélesztési pontot, simán kiválasztja a helyzetnek megfelelő kasztot és belövi kedvenc karakteres arcú modelljét. Igen, vég-





re kissé átszabható az eddig klónozottak hitt katonák külseje, bár azért akkora szabadságot nem kapunk még most sem, hogy órákat lehessen pécseelni egy-egy bajuszvonal megrajzolásával. További könnyítés, hogy a mesterlővések távcsővel csillognak, a fegyverúrátöltések hosszab-  
bak, mint valaha (van, hogy hét-nyolc másodperc szükséges, mire a remegő kezű vietnami kölök betárazza a várólí indítható skulót, addig a játékos legalább négyszer leszaladhat a sarki ABC-be linzerért, mire visszaér, már pont lehet lőni), a járművek pedig több találatot bírnak, mint sejtjenénk. (Oké, a kis bevásárlós motorbicikli szinte semmire sem jó, mert még egy kis piki-puki lövést sem bír el, de ha nincs más kéznél, csak egy adag szerencse, akkor még jól is jöhet menekülésor.)

**Fegyverek és kasztok.** Az első gondolatom az volt a karakterválasztáskor, hogy nincs felcser. A második az, hogy de jó, legalább nem kell Bendegúzra osztani a feladatot, aki örül, hogy velünk játszhat, épp ezért bármit elvállal. Jó-jó, tudom, a dokikra is nagy szükség van, és volt is a BF 1942-ben, sőt, stratégiaiilag fontos volt legalább egy képzett érszész mellényzsebben tartása. Úgy néz ki, hogy de jó, a dzsungles környezetre már nem terjed ki a szerződésük, inkább úgy oldották meg a kaszt hiányát, hogy bizonyos karaktertípusok kis fehér egészségügyi csomagot kapnak. Onnantól kezdve az egyén vigan osztogathatja, vagy injekciózhatja magának a morfiumot, de kevés értelmét láttam a dolognak, hiszen a hordozható respawn pontok menedzselhetősége miatt már jobban jár az ember, ha inkább lelővik, és újjáéled, élve a lehetőséggel, hogy más fegyverzetet és tulajdonságokat válasszon magának. A kasztkategóriák és a hozzájuk tartozó fegyverek remek egyveleget alkotnak. Végre a tankelhárító

egységeknek sem kell szegyenkezniük, ha közelharcra kerül a sor, hiszen gépkarabély is rendelkezésükre áll már az RPG és a LAW mellett. A rohamozó gyalogság amerikai oldalról az M16-ot kapta alapfegyvernek gránátokkal, míg a vietkong fél a jól bevált AK47 – RPD és gránát kombót használhatja az ellenfél egészségének negatív irányba történő bomlasztására. A javító egység kissé kilóg a pörgős harcok folytatók sorából, de ezzel pont a mesterlővész kaszt játékkétségére hasonlítva, bujkálva, minél nagyobb zavart és bosszúságot okozva az ellenség soraiban működnek. A taposóaknáktól kezdve a kerekkel rendelkező gépjárművek ellen hihetetlen kájnállyal bevethető százasszögkésztet és egy csavarkulcs segítő tevékenységüket. A csavarkulcs sokszor életet menthet, ha egyik társunk tankja már a végét járja, de nem akarja elhagyni vezetett monstrumát, s így megajátíva tektonóját a csapat további értékes fragekre tehet szert. A mesterlővéseket nem kell bemutatnom, mindenki tisztában van vele, mennyire etikus játé-

módot folytatnak minden játékban. Nem hiszem, hogy valaha is kihagyható lenne egy online FPS-ből, így ebben is jelen van, még jó, hiszen pont az ő munkájuk gyümölcse az a nagy mennyiségű átok, melyet a játékosok a monitorra zúdítanak. Természetesen a játék készítőinek kissé csálniuk kellett, ha nem akarták az amerikai félt egyértelmű erőfölénybe helyezni a vietkongokkal szemben. Nem titok, hogy az amcsik felszereltsége nagyságrendekkel jobb volt minden téren, úgy-hogy kis csúsztatással, de hozzájuttatták a vietnami erőket egy-két orosz haditechnikai eszköz-höz is ezzel kiegyensúlyozva az erőviszonyokat. Érzésem szerint a légi fölény az amerikaiaknál, míg a mobilitás és a partizan taktika (feltéve, ha az adott pálya kialakítása is engedi) a vietkongok serpenyőjében található. A gyalogsági áso különösen érdekes újítás, mellyel a „helyiek” mozgatható respawn pontokat alkothatnak.

**Járművek.** Ez az a bekezdés, ahol a játék igazán csillog. Persze nem arról van szó, hogy minden egyes dzsip és helikopter mellett szakképzett polírozó ezredek állnak, és figyelik, nehogy a nap túl-







ságosan megszűsre a fényképez, hanem arról, hogy igazán beletenyerelek (végre) a dinamikus jármű-alapú hadviselésbe. A játékosok nem kevés egységbe huppanhatnak bele, sőt, ami a legjobb az egészben, az a továbbfejlesztett csapatszállítás. A sofőr vezet, a géppityusok szórják az ólomot a környező hegyoldalakba, a többiek meg hallgatják a rádiót, és sodorják a... bajszukat, miközben a fegyverüket markolásszák... az éles töltenest, persze. A harci helikopterek már a Desert Combatban is nagyon fincsi egységek voltak, talán az egyik legjobb újtásként épültek be a Battlefield világába. Nosza el is „lopták” gyorsan a DI-s lányok is a dolgot, és beépítették az amúgy is helikopterorientált háborújukba. Nem csupán tűzerőt és csapatszállítást jelentenek a Huey, az AH1-Cobra és a Chinook helik, hanem képzett pilótákkal gyakorlatilag nyertes játszmákat is. A vadászrepülők kissé visszaszorultak, sem én, sem más nem látta túl sok hasznukat, csakis azokon a pályákon, ahol a pályatervezők kifejezetten a légi harcra próbálták összpontosítani. Összehangolt taktikával és megfelelő hang alapú támogatással (A beépített rádióüzenetek, amelyek előre bindelt válaszok és kérdések, szerintem csak fun szinten jelentenek elégséges megoldást a kommunikációra. Komolyabb stratégiák esetében már voice com szoftver kell.) übertápos csalátmadácsokat és fedező tüzet lehet alkotni, nem is beszélve a tankszállításról és az evakuálásokról.

**Capture The Lag.** Egy biztos, minimum 10 személyes (per szembenálló fél) csapatokra van szükség ahhoz, hogy élvezetes gámkát lehessen tölteni. A netkód jónak tűnt a LAN-os tesztek alatt, ahol

u g y a n nem voltunk annyian, de 16-an igen. Nem tudom, hogy a játékelmény mennyit romlik majd a neten keresztül, de talán nem lesz annyira vesztes, hisz a Battlefield 1942 is híres volt arról, hogy komoly mennyiségű elvezett csomag mellett is lehetőség volt fraszszerezésre. Az más kérdés, hogy aki komolyan veszi az online játékot, az áldoz is rá, tehát legalább 3 szolgáltatással van szerződése, hogy minden irányból fedve legyen külföldi szerver szinten. (Nem mindegy, hogy a szerver KPLAY, Fast Gameserver, vagy NGZ hálózaton van, ahol épp clanwar lenne...)

**Grafika, hangok, gépigény, benzines linzer.** Újragyúrták a grafikai engine-t, bár Laza épp most toppant be nőies könnyedséggel a szerkesztő-ségbe, és között, hogy le ne merjem írni, hogy a játék szöveg lett, mert szerinte nem. Na jó, zöldebb lett sokkal, mivel Vietnámban vagyunk, de amúgy az aljnővényzetten kívül semmi extra nem látszik. Ezt most idéztem, de nekem is hasonló hasfájásaim lettek volna, legalább most őt ülték, ha nem értetek egyet. Kerek apró süti szinten az a fényeg, hogy egy kicsit több a fényeffekt, kicsit több a füst, 3-mal több háromszög lapul minden karaktermodell vállán és hasán és a négykerekű, vagy éppen rotorral rendelkező berendezéseken. A hangok korhűk (már amennyire én részt vettem a háborúban...), a vietnami társak nyelvazete kellően érthetően, a fegyverhangok viszont példázértékűek. Audigy 2-es kártyával, az új EAX4-es driverekkel különösen megkapó a Ryan közlegény megmentését büntető golyózápor 5.1-es hangfalképzítés mellett.

A gépigény sokak szerint kisebb, mint a Battlefield 1942 esetében, az én álláspontom inkább az, hogy az eltelt 2 év alatt a gépekben csúcsulós videokártya izmosabbra változott, mint amennyit a fejlesztők feltulpíroztak a grafikus motoron. RAM-ból sohasem elég, 1 GB-ot mindenképpen javaslok az élvezetes játékhoz, persze kevesebben is el fog dögögni, de az már jelentősen ronthatja a játékelményt, ha a játék épp akkor nyúl a viccmesterhez, mikor épp fejbe próbáljátok löni a szembe jövő

tankot. A zenékkel kapcsolatban már jeleztem a cikk elején, hogy maradandó, örök klasszikus zeneszámokat licenelltek a játékhoz, így a játékos bármikor beleképzelheti magát a „Jó reggelt Vietnáááámi!” című szintén klasszikus filmbe.

**Összegzés.** Ha a játék neve nem tartalmazna olyan karaktereket, melyek hasonlítanak a Battlefield feliratra, akkor azt mondanám, hogy a sráccok valóban teljesen újat próbáltak összehozni. Az viszont sajnos tény, hogy azon kívül, hogy a hangzatos „mindent újrákódoltunk” kijelentést lépten-nyomon hangoztatják, a játék nem több egy tökéletesen alkotott küldetéslemeznél. Akkor beszélhetünk volna új programról, amelynek semmilyen kapcsolata sincs a Battlefield sorozattal (immáron azzá vált), ha az új alapokra helyezett játékmegoldást teljesen új hadszíntérre vezették volna. A BF Vietnam semmi olyan eget rengető újítást nem tud felmutatni (a meglepően jó zenai aláfestés megválasztásán kívül), ami tömegesen a botlok felé irányítaná a jó multiplayer játék hiányában szenvedő fiatalokat és aggyastyánokat. Bizonyára sokan fogják játszani, de azt hiszem, Európában kisebb sikere lesz, mint Amerikában, ahol a nemzeti öntudat és az eleven élő emlékek sokak számára érdekessé fogja tenni a programot. A Digital Illusionsnek azt javaslom, hogy ne engedjen az EA nyomásának, akár-mennyi pénz fizetnének is még egy folytatásért, használják ki a kreatív oldalukat újra, és alkossanak teljesen új játékot, akár ne is FPS-t. Sikerülni fog, addig pedig gratulálók a sikerhez, melyet a Battlefield sorozattal idáig elérték.

**--Flatline--**



HANGULAT				
21	25	GÉPIGÉNY		
JÁTÉSZHATÓSÁG	19	25	PIII 1000, 256 MB RAM, 1 GB HDD	
EREDETISÉG	05	10	ÖSSZESEN	
GRAFIKA	17	20	79%	
AUDIO	09	10		
ÉLETTARTAM	08	10		



DVD  
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Végatlan

Faba szorult léleg? "Apro" grafikai bug.

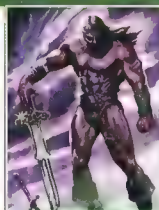


Conan arcáról az értelem tükrözik.

# CONAN

Kategória: akció • Kladó: TDK Mediactive • Fejlesztő: Cauldron • Web: [www.conangame.com](http://www.conangame.com)

## INFOBOX



- RPG elemek
- Változatos helyszínek
- Sikeresen átültetett Conan-látványvilág

Arena:

Loc: 100% 0/100 100%



Enclave:



60%



Conan szüleit gyerekkorában lemészárolták, ő pedig rabszolgasorsban nevelkedve kitanulta a harcászat minden fortélyát. Türelmesen várt felszabadítását, amikor végre elindulhatott, hogy elégtételt vegyen a halálukon. A barbár hős története, ha máshonnan nem is, hát az Arnold Schwarzenegger főszereplésével készült nagyszabású fantasy-kalandfilmből lehet ismerős. Az osztrák izomkolosszus 1982-ben, majd előddig utoljára 1984-ben bújt a legyőzhetetlen harcos bőrébe. A TDK Mediactive gondozásában most megjelenő játéknak azonban vajmi kevés köze van a filmekhez: a Cauldron fejlesztőgárda azt a célt tűzte ki maga elé, hogy izgalmas akciójátékot kreálva R.E. Howard elbeszéléseinek gazdag látványvilágát ültetik át a számítógépek képernyőire. Lássuk, mennyire jártak sikerrel!

**Ebből még bármi kisülhet.** A didaktikus kezdés sajnos nem sok jót sejtet: a rendkívül hosszúnak tűnő és határozottan unalmas intróban egy narrátorhang roppant nagy beleéléssel vázolja a történetet, míg idővel a könyv lapjai "éltre kelnek", így - kicsit felidobva az eddigieket - Conan útja elevenedik meg előttünk. A kísérelt, hogy a készítő már az első képsorokban legendát teremtenek, nem igazán jön össze: nehéz nem észrevenni a monológ primitívségét, az izomagyú barbár köré szőtt mondavilág így csak azokat csigázhatja fel, akitől nem idegenek Howard novellái vagy a belőlük készült filmek. A határozottan puritán menü szintén nem túl bizalomgerjesztő, ám az efféle apróbb formáságok mellett igazán szemet hunyhatnánk, ha maga a játék kiállná a próbát. A feltételes mód azonban a későbbiekben sem változik.

**Játékelmény.** A változatosság kedvéért ezúttal nem a szülőkn, hanem a nagybácsi és egész kompániáján kell bosszút állunk. Conan dagadó izmait tehát nem rejti véka alá: a programban csaknem az egyedüli feladatunk az lesz, hogy előre haladva legyilkolásszuk a velünk szembe kerülőket. Azért szerencsére nem ennyire egyhangú a helyzet, így néhány ügyességi elem

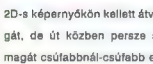
is helyet kapott (például ugrálás a sziklákon, rohanás egy hatalmas kőgolyó elől, különféle csapdák kikerülése), nem is beszélve néhány RPG-s megoldásról. A kaszabolás közben tapasztalati pontokat gyűjtünk, melyeket aztán levásárolhatunk - néhány még halálosabb csapásra, vagy akár már meglévő tulajdonságaink továbbfejlesztésére (pl. gyorsaság, öngyógyítás). Az utunk során különféle felszedhető tárgyak is a segítségünkre lesznek, melyek egyfelől a történetet hivatottak továbbbővíteni egy-egy elhagyott levél vagy végrendelt formájában, másrésztben a továbbhaladást könnyítik például a térképnek köszönhetően. Tagadhatatlanul a legfontosabb persze a fegyver, a gyógyszer illetve a mentésre szolgáló kövek - a játékban ugyanis bármikor menthetünk állást, de ehhez szükség lesz ezekre a kövekre. Nagyon fontosjuk hát meg, hogy mikor használjuk el őket, mivel kevés van belőlük. Elhalálozásunkkor a sors még egy lehetőséget kínál, és ez talán a Conan legpozitívabb pontja: a túlélőn legyőzhető a velünk szembe kerülőket, és ha sikerrel járunk, visszatérhetünk arra a helyszínre, ahol eredetileg kudarcot vallottunk. Ez a lehetőség viszont csak akkor áll fenn, ha hősies halált haltunk - magyarul harc közben estünk el, nem pedig lezuhan-



## Conan - Commodore 64-en



Szegény Conannal nem először gypálhatjuk az ellent, de a mostani adaptációhoz hasonlóan az 1984-ben a Datasoft által megjelentett program már a maga idejében sem hagyott mélyebb nyomokat a játékosokban. A korához képest is gyatrának számító grafikai megvalósítás rányomta a bélyegét az összhatásra: a főhősnek fix



2D-s képernyőknön kellett átvárcsúsznia magát, de út közben persze szembetalálta magát csúfabbnál-csúfabb ellenfelekkel.

Mindez különösen az ügyességi részeknél szembetűnő: ha valamilyen oknál fogva nem hátulról látjuk Conant (például azért, hogy a jobbra-balra himbálózó köveket ki tudjuk kerülni), akkor már az egyenes előrehaladás kitapasztalása is nehézséget okozhat. Ezen pedig még az sem igazán tud segíteni, hogy a kamerán a tér beláthatósága érdekében mi magunk is állíthatunk manuálisan. Aprópó kamera! Arra is volt példa, hogy szűk terekben egész egyszerűen "bekadott", mert nem tudta a kellő magasságban követni hősünket. (Összintén szólna csak reménykedni tudok abban, hogy az efféle orbitális hibák a boltok polcaira kerülő változatokra már nem lesznek jellemzők.)

Az ellenfelek a pályák során egyre nagyobbak, erősebbek és gonoszabbak lesznek. Ezzel viszont a fejlesztők megint csak át-

estek

**„A kísérlet, hogy a készítőik már az első képsorokban legendát teremtsenek, nem igazán jön össze.”**

tunk mondjuk egy szakadékról vagy agyonütöttünk magunkat egy ingával.

Az egyjátékos variáción kívül van egy Arena Mode is, ahol 16 különböző helyszínen 16 karakter mérheti össze erejét a jól megszokott hálózati lehetőségek keretein belül (deathmatch, body count, time challenge).

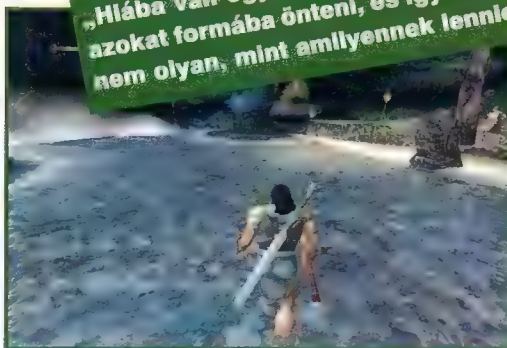
**A megvalósítás buktatói.** Az RPG-s elemek beépítése az elején már valóban érdekesnek tűnik, és az sem utolsó szempont, hogy a környezet viszonylag változatosan mondható a különböző pályák során (utunk tűzön, vízen, jégen, sivatagon és más birodalmakon át vezet). Ez azonban cseppet sem vonja el a figyelmet a kisebb-nagyobb hibákról, melyekből sajnos jó sok van. Már a grafika önmagában sem túl meggyőző: hiába néz ki jól a tűz-effektus, ha a Cauldron saját fejlesztésű engine-jében minden más igen-csak elnagyolt, és a két-három évvel ezelőtti trendet tükrözi. Ennél viszont jóval nagyobb nehézséget jelent az irányítás: a PC-s játék bár egyidejűleg készült a PS2-es, az xboxos és a GameCube-os átiratokkal, a valódiában egyszerűnek szánt kezelés ropant nehézkesre sikerült.

a fő tölőidálára: az AI kezdetben olyan, mintha gyengeelméjűekkel hadakoznának. Klasszikus baki, hogy ha után van mondjuk egy fa vagy köoszlop, a felénk közelítő ember megállás nélkül nekirohan egészen addig, míg mi odébb nem állunk - sőt, az is előfordult, hogy az egyikük fél méterre a társától állva megvárta, míg lekaszaabolom, és csak azután lendült akcióba, hogy baltámmal megsuhintottam egyszer.

A hanghatások sem a legtekélyesebbek. A készítőik állítólag a Conan-filmeket jegyző Basil Poledouris zenéjét vették alapul, és dolgoztak át némiképp. A kórus kezdetben hatásos, ám nagyjából öt perc után mérhetetlenül unalmassá válik

Conan is

**„Hiába van egy-két igazán jó ötlet, ha nem sikerül azokat formába önteni, és így az összehatás messze nem olyan, mint amilyennek lennie kellene.”**



néha be-beszól, de talán jobb lenne, ha nem tenné: feltételezhetően érdekes ugyanis, amikor mondjuk faaprítás vagy a kerítés szétgyűrésse közben torkaszakadtából "Diel"-t üvölt...

**Ez most nem jött össze.** Az ilyen, és ehhez ha-

## Robert Erwin Howard (1906-1936)



Az 1906-ban, Texas államban született író leghíresebb munkái közé tartoznak a Conan-novellák, de az ő nevéhez fűződik például a Vörös Szonja is (észtint Arnold Schwarzenegger főszereplésével készült

belőle film 1985-ben). Howard történetét elsősorban magazinokban publikálta, H.P. Lovecraftet pedig legjobb barátai között tarthatta számon. Anyját halált azonban képtelen volt feldolgozni, ezért - mindössze harminc évesen - öngyilkosságot elkövetve vele együtt távozott a sírba.



sonló játékok mindig gondolkozóba ejtenek: vajon az alkotók nem érezték a fejlesztés egy bizonyos pontján, hogy ennél többet kellene nyújtani? Mert valami bizony nagyon hiányzik, és ez nem magyarázható azzal, hogy inkább a konzolos változatokat részesítették előnyben. Hiába van egy-két igazán jó ötlet, ha nem sikerül azokat formába önteni, és így az összehatás messze nem olyan, mint amilyennek lennie kellene. Többek között a Return of the King bebizonyította, hogy a hack 'n' slash kategórián belül is lehet

valamirevaló programot összehozni, de a Conan véletlenül sem tartozik ezek közé.

52B

Pro: RPG elemek; változatos környezet; ügyességi részek

HANGULAT	11	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	14	25	Pii 800, 128 MB RAM, 2.2 GB HDD
EREDETISÉG	04	25	ÖSSZESEN
GRAFIKA	13	20	52%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	04	10	

Közlés: borzalmas képmagyazás; elavult grafika; nehézkes irányítás



# BREED

## INFOBOX

Kategória: taktikai FPS • Kiadó: CDV • Fejlesztő: Brat Designs • Web: [www.breedgame.com](http://www.breedgame.com)



- vezethető harci járművek
- szétlövő tereptárgyak
- jó multiplayer rész
- Mercury engine

Aréna:

Halo 80%



Unreal II 80%



Star Trek Elite Force II 82%



Nem egészen egy éve volt szerencsém kipróbálni a német Brat Designs első first person shooterének béta verziójának csúfolt változatát, mely az E3 után érkezett a szerkesztőségbe. A motorban és a designban rejlő potenciál már az akkori félkész munkán is látszott, az akkori ígéretek szerinti, augusztus 29-i megjelenési dátum azonban gyanúsán korainak tűnt. Az akkori cikket azzal fejeztem be, hogy a Halóval és Half-Life 2-vel tarkított mezőnyben a Breednek nehéz dolga lesz - de, mint tudjuk, a Halo megjelent, a HL2 és a Doom III viszont nem, így a hamarosan piacra kerülő Breednek egyetlen komoly ellenfele akad, Flatline jelen számban megerezsett Távoli Sikolya.

A kerettörténetet a Brat Designs FenrisWolf becenévre hallgató tagja vetette papírra, melynek lényegét a bétáról készült cikkben már olvashattátok, de azért újra összefoglalnám néhány mondatban, mert, mint tudjuk, az újszülöttnék minden vice új. A Föld népessége 2600-ra már elérte azt a technológiai szintet, amely lehetővé teszi új kolóniák alapítását a világűr távoli pontjain, így a Besalius ikerszállás-rendszerben is. Az utolsó szállítójához 2603-ban érkezik meg a telepések új otthonába, nyomában a Breed névre keresztelt idegen fajjal, mely látszólag rendszertelen és minden logikát nélkülöző, de kétséget kizáróan pusztító rajtaütéseket mér az újonnan felépült kolóniákra. Az anyabolygó legfelsőbb vezetői természetesen nem nézhetik tétlenül, amint védtelen embertársaikat megszárolják, ezért még ugyanebben az évben útnak indítanak egy hatalmas katonai flottát, melynek feladata az ellenséges faj haderejének elsöprése lenne. A föld hosszú éven át tartó Kolónia Háborúk teljesen kimerítik a Föld természetes tartalékait, de 2624-ben végül a maradék Breed haderőt is kiberudaltják a Besalius rendszerből. A hazatérő veteránok azonban hatalmas meglepetésben részesülnek: min-



den jel szerint a Besallist ért támadások csak elterelő hadművelet részei voltak, mert a Földet már nem az emberi faj uralja... Az újra földközúli pályán keringő USC Darwin (azaz hón szeretett anyahajónk) legénysége és a földi gerillacsoportokat vezető Carla Alvarez összefogásával olyan háború veszi kezdetét, melyben nem az ellenség totális megsemmisítése, hanem stratégiai fontos létesítmények lerombolása, katonailag fontos területek elfoglalása a cél. Itt jövőnk mi a képbe, mint katonából katonába költöző harci szellem:) - magyarul általában egy egész csapat vezetését bízzák

ránk, és szabadon váltogathatunk közöttük, nincs megkötve a kezünk; no, meg az sem elhanyagolható tény, hogy ha az a GRUNT kap akkora parasztlengőt, hogy a szeme fejkörűli pályára áll tőle, akkor lazán megnyomjuk a PageUp/Down gombot, és átugrunk a szomszédba (már ha még él valamelyik), majd oszljuk tovább az áldást

**Tímvrók jól.** Mivel csapatalapú játékról van szó, nélkülözhetetlen volt a különböző karakterosztályok létrehozására. Az alap gruntot akár közkatonának is felfoghatjuk, nem kiemelke-





dó egyik fegyver kezelésében sem, igazi all-rounder, akit nyugodtan beküldhetünk a hűsardáló mélyére, elvesztése nem fog súlyos csapásként élni. A gunner már igazi nehézfű, csak ő képes hordozni az Atrocity nevű chaingunt, amely iszonyatos pusztítást képes véghezvinni az ellenséges sorokban, főleg akkor, ha nagyobb csoportot veszünk vele tűz alá. A mesterlövészrel kombinálva kiválóan alkalmazható nehezen megközelíthető célpontok megtisztítására; a Breed gyalogsági egységei igazából nem jelentenek veszélyt rá, nehézkes mozgása miatt azonban könnyű célpont a levegőben cikázó vadászgépeknek. A már említett sniper fő fegyvere a Surekill mesterlövészpuska, és meglehetősen hasznos társ is, ezért rá mindenek felett érdemes vigyázni, mert a tornyokban posztoló őrszemeket csak ő tudja úgy kiiktatni, hogy közben nem zúdul a nyakunkba energiafüggöny.

**Tímvörk rosszul.** A játék koncepciója alapján véve remek csapatjátéka biztosítana lehetőséget, sajnos azonban ez csak multiplayer esetén lesz igazán kiaknázható, mert a program jelenlegi állapotában (UK gold master) társaink gondolkodásmódja még hagy némi kívánnivalót maga után. A funkcióbillethyűk használatával különböző parancsokat adhatunk a csapat tagjainak (formációk, egyes tűz, tüzet szüntess, alakzatba, megsérültem, lödöszert), amelyeket mindaddig végre is hajtanak, amíg viszonylag nyílt és sík terepen harcolunk, de sajnos ez a ritkább eshetőség. Az

útvonalkeresés még nagy adag jóindulattal sem nevezhető kielégítőnek, a csata hevében sokszor azon kaptam magam, hogy hiába kérek segítséget a többiekől, kedves társaim valahol útközben jócskán lemaradtak mögöttem, és valamelyik kikerülhetetlennek vélt bucca vagy emelkedő mellett gyakorolják a távolba nézés oly nemes tudományát. Ha netán mégis sikerül mellettem maradniuk, erős ellenséges tűz alatt mintha megzavarodnának, és hajlamosak a saját fejük után menni – ez részükről gyakori elhalálozást, részükről pedig kocsissokat megszegyenítő káromkodást eredményezhet. További bosszantó hiba, amikor rajtaütés esetén gyorsan át akarjuk váltani mondjuk a nehéztűzérőseget hordozó gunnerre, hirtelen egészen máshol találjuk magunkat, és miközben próbáljuk fel-

pezni a terepet, a többi emberünket a kék és piros idegenek rendezes helyben hagyják. Szerencsére ez a bug nem fordul elő túl gyakran, de ahhoz éppen elég, hogy ne tudjuk nyugodtan élvezni a Breed-henteles örömeit.

**Járművek jól.** Ami a Breedet kiemeli a szürke középserűsügből, az a tekintélyes mennyiségű használható katonai jármű. A bétában sokat kifogásolt fizikai motor (vagyis annak hiánya) rengeteget javult, és jóval több interaktivitást biztosít, mint az általam és több millió játékosrármű által ebben a tekintetben is nagyra tartott Halo (erre az FPS-re amúgy is hasonlított a Breed, mint alma a fájára). Mivel a játék végleges verziója a lapzártá utolsó napjaiban érkezett, a nagy hajításban képtelen voltam elegendő időt szakítani az összes küldetés végigjátszására, de úgy a 14. bevetés tájékán járv a mondatom, hogy a különböző járművek rengeteget dobna a játékelményen. A tank hatalmas tűzerővel rendelkezik, ráadásul jó pár fegyvernem képviselteti magát a burkolatán: a mingun nevéből adódóan főleg gyalogság ellen hatásos, nagy tűzgyorsasága és tekintélyes sebzése van, rakétából kétféle is a rendelkezésünkre áll, a sima leginkább lassan mozgó (pl. ellenséges tank) vagy statikus (pl. SAM ütegek) földi célpontok ellen hatásos, ezeket ideális esetben egyetlen lövéssel darabokra szedhetjük, a célkövető légvédelmi célokat szolgál, megfelelő távolságból elengedve a vadászgépek nem jelenthetnek komoly nehézsé-





get. A plazmaágyú közelebbi célpontok ellen válhat be, lövedéke gyorsabb, mint a rakéta, de a fizika törvényeinek megfelelően a röppályája sokkal rövidebb és meredekebb ívű, mint saját hajtással ellátott társáé.

A buggy (terepjáró) személyes kedvencem, nagyon jókat lehet vele száguldozni, szinte minden elképzelhető helyre feljut, és a fedőzeti gépágyúnak köszönhetően van akkora tűzereje, hogy benne ülve ne érezzük magunkat teljesen védtelennek a páncéltáz hiánya miatt, bár az is igaz, hogy elég egy pontos találat egy Breed tanktól vagy rakétától, és a kisautó máris füstölő roncs-halmazzá válik.

A béta verzióban a repülő egységek használhatatlannak bizonyultak, ezért félve pattan-tam a csapatszállító botkormánya mögé, de aggodalmam szerencsére alaptalannak bizonyult. Már az is tetszett, hogy nekem kellett kiröpítenem a jókora madárkát a fészkéből, vagyis már az anyahajóban magamhoz ragadhattam kedvenc botkormányomat, és első alkalommal annak rendje és módja szerint oda is csaptam a fenekét a kifutópálya végéhez. A Mercury grafikus motor képességeit dicsérni, hogy az átmenet a földi, a légi, illetve az űrharc között annyira folyamatos, hogy a pálya betöltését kivéve szinte nem is találkozunk töltés miatti megakadással, az akció ritmusát semmi nem veti vissza, még a töltés-mentés is csak néhány pillanatot vesz el az életünkéből.

**Járművek rosszul.** Ilyen a játékban nincs. Na jó, egyetlen kis bibi akad a repülő alkalmatlanságok manőverezésével, de még égérel is egészen jól irányíthatók. Szóval, mint mondtam, ezt a bekezdést felesleges volt megnyitnom, de most már mindegy, itt marad, hogy legyen ilyen is.

**Értelemi színvonal.** A gép által irányított társaink értelemi szintjét már érintettem néhány bekezdéssel feljebb, de ennivel nem lehet

elintézni a játék e részét. A társakkal váltott rádióadások meglehetősen sokat dobhatnak a hangulaton és a jelenlétérzeten, a csapattagok aktívan figyelik a környező terepet, figyelmeztetnek a hirtelen előbukkanó Breed katonákra vagy harci gépezetekre („Breed at nine o'clock”), kiáltoznak, ha segítségre van szükségük, és az érzelmeiket sem rejtik véka alá. Meglepően határos bajtársnak bizonyulnak – legalábbis addig, amíg élnek –, pontosan és löszertakarékosan tüzelnek, és általában a szituációnak megfelelő fegyvert alkalmaznak. Tankot vezetve az előttünk tébláboló gyalogságot nyugodtan rábízhajtuk a második minigunt kezelő tüzérre, nekünk a nagyobb célpontokkal érdemes foglalkoznunk.

A Breed egységekbe programozott agy az eddig látottak alapján sokkal jobban teszi a dolgát, mint saját tengerészgyalogosainké. A bójócska ritkán jön be ellenük, és sűrűn érdemes a hátunk mögé pillantani, mert a rusnya kékségek nagyon gyakran a hátunkba kerülnek, és arra is érdemes odafigyelni, hogy bizony ők sem süketek, sőt, még csak nem is vakok. Több-szer előfordult, hogy egy óvatlan lövés után jóval távolabb álló rondaságok indultak el felem, így az elsőre könnyűnek tűnő harc majdnem az én elhalálozásommal végződött. Sajnos sok a szkeptikelt egység, a tankok pl. mindig ugyanazon az útvonalon közelítenek meg minket, így ha az elsőre nem is sikerül átmenni rajtuk, másodjára már tudni fogjuk, honnan fognak támadni.

**Pixelsóder.** A grafika rengeteget fejlődött az

egy évvel ezelőtti állapothoz képest, az első pálya elindításakor csak nyomokban emlékeztetett a bétára. A pixel shaderrel megvalósított vízfelület eszméletlenül jól néz ki, a tükröződések és a pont megfelelő mértékű átlátszóság ritkán látott élethűséget kölcsönöz a tenger feletti repüléseknek. A bump mappal megvalósított domborzat egészen jól néz ki nagyobb távolságról, illetve a levegőből, de a földön állva a környezet néhol sivárnak, egyhangúnak hat. A tereptárgyak nagy része viszont szétlőhető, ez pl. az őrtornyok esetében meglehetősen pozitív, jó látni, ahogy a fentről lövöldöző őrszem szépen alátorlázik... A játék leginkább a memória mennyiségére kényes, fél giga alatt nem érdemes komolyabban foglalkozni vele (valamit valamiért, a töltőgetésmentes játékmenetnek megvannak a maga hátrányai), de egy giga mellett érző igazán jól magát.

A Breed: B1-Homecoming remek első próbálkozás a Brat Designstől, főleg a motorját érdemes alaposabban szemügyre venni. A járművek használata miatt egy ideig talán fel sem tűnik, hogy Breed gyalogos egységből jó, ha öt különböző létezik, és ez egy idő után monotonná teszi a játékmenetet, nem beszélve arról, hogy nyoma sincs különböző viseledésmódmaknak vagy gyenge pontoknak. Az irányítás kellesse, a történetvezetés alacsony, a küldetések keletlen változatosak. Mégis, hiányzik belőle az a szikra, amelyik a Halál évekkel ezelőtti naggyá tette. A trónfosztás tehát elmaradt, de mindent összevetve a Breed jó játék, érdemes leülni mellé, még az is lehet, hogy megtetszik.

**Hunor**

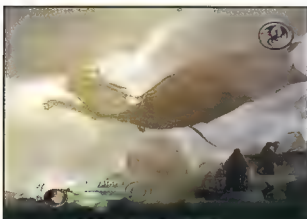
Pro: csapatalapú; Mercury engine; járművek; jó pályatervezés

HANGULAT	20	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	08	10	
			82%

Kontra: egy idő után unalmas; AI butasága; egységek Breed egységek



# CHEAT



## Lord of the Rings - The Return of the King

Gandalf négyesszintű képességeinek engedélyezése: Menjünk a pause képernyőre (ESC), majd tartsuk lenyomva egyszerre a bal oldali CTRL, ALT és SHIFT billentyűket, miközben begépeljük a numerikus billentyűzetet az alábbi kódok egyikét. Fémes hang szólal meg, ha sikerült elvégeznünk.

<b>7754</b>	gyógyítás
<b>8987</b>	minden fejlesztő cucc
<b>7795</b>	koriátlan nyilvessző
<b>7578</b>	sérthetatlenség
<b>6874</b>	Gandalf négyesszintű képességei



## Rainbow Six 3 - Athena Sword

Játék közben lépünk be a konzolba (–), majd írjuk be a kódokat.

<b>rescueHostage</b>	tűzszok azonnali kiszabadulása
<b>disarmbombs</b>	bomba hatástalanítása
<b>deactivateIODevice</b>	telefon hatástalanítása

## disableMorality

<b>All</b>	valamennyi útvonal megjelenítése
<b>Godterro</b>	ellenség sérthetetlen
<b>TSurrender</b>	ellenféi feladja
<b>Godall</b>	mindenki sérthetetlen
<b>Godhostage</b>	tűzszok sérthetetlenek
<b>Playerinvisible</b>	játékos láthatatlan
<b>Killpawns</b>	ellenféi kihalása

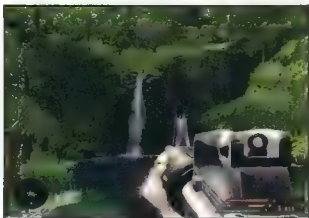
morál kikapcsolása



## Bad Boys 2

A főmenü előtti kezdőképernyőn az alábbi lépéseket tegyük meg a megfelelő billentyű lenyomásával: szökőz, D, D, A, A, Q.

Ezek a billentyűzetkiosztás alapbeállításaira érvényesek.



## Far Cry demo

Játék közben a szokásos konzolba lépést követően (–) a TAB kiliktázza lehetőségeinket, melyekkel könnyíthetünk a játékon.

Sérthetatlenséghez a farcrydemo/scripts/default mappa Gamerules.lua fájlt kell egy szövegszerkesztőbe töltönnünk (Jegyzettömb).

Keressük meg a következő sort:

ai\_to\_player\_damage = 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5

Javítsuk ki az értéket: 0, 0, 0, 0.0, 0.0, 0.0

## NitroFamily

Játék közben nyomjuk el a (–) billentyűt, majd írjuk be az alábbi kódokat:

<b>please god</b>	sérthetatlenség
<b>please money</b>	99999 \$

## Painkiller

A konzolon kiadható parancsok listája látható az alant hűződő sorokban.

GOD, GIVEALL, EXIT, SHOWWEAPON, SERVER, FOV, MSSENSITIVITY, MAP, JOIN, MSMOOTH, TPP, PLAYERPREDICTION, CAMERAINTERPOLATION, HUDSIZE, QUIT, FRAGLIMIT, CROSSHAIR, TIMELIMIT, SPEEDMETER, BULLETTIME, POS, ROT, DIELTASCALE, WEAPONSPECULAR, USED-INPUT

## Zuma Deluxe

A labda lassítása érdekében nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a játék Zuma Deluxe\levels\mappájában található "levels.xml" nevű fájlt.

Keressük meg a lassítani kívánt színhez tartozó sort. Lvl11 jelentése: 1-1 szint. Az itt található 0.5 értéket állítsuk 0.2-re, majd mentjük el.

Ne felejtsük össze a level11-et tartalmazó sorral



## Gangland

Nyissuk meg a játékhöz tartozó Program Files\Mediamobsters\Gangland\config mappában található user.ini nevű szövegfájlt.

Mentsük el úgy a fájlt, hogy a következő két sor szerepeljen benne:

[Game]

CheatCnds = 1

Ha ez megvan, akkor indítsuk el a játékot, majd a konzolba belépve (–) üssük le a TAB billentyűt. Ez kiliktázza a kiadható csalásokat.

<b>Cheat.ammo</b>	lőszer
<b>Cheat.visibility</b>	a teljes város láthatóvá válik
<b>Cheat.invincible</b>	sérthetatlenség
<b>Cheat.money</b>	pénz áll a házhöz
<b>Cheat.recruit &lt;x&gt;</b>	egy tag feligodázása

létszámkorlátozás nélkül, ahol <x> értékei közül néhány: bouncer, streetgirl, henchman



# TORTUGA

## INFOBOX

Kategória: akció • Kiadó: Cenega • Fejlesztő: Ascaron Entertainment • Web: [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)



• Gyönyörű képek: Hatalmas, hírhedt hajók, hatalmas karibi város és számos sziget vár felkutatásra, felfedezésre.

• Nyitott végű játék: Ha a hirtelen felbukkanó szörnyű válságok ellen harcolunk, a játék véget ér.

Port Royale 12%



Sea Route 4%



Pirates! 5%



A játékot fejlesztő Ascaron neve lassan összeforr a kék tenger, a fehér vitorla és a zöld part együttes hangulatával. A Patrician trillógia és a második részét váró Port Royale sorozat ékes bizonyítékai, hogy egyes témákat érdemes újra és újra elővenni. Ez a téma jelen esetben pedig abban a játékban gyökerezik, amelyet az elmúlt évek kalózlöbögős játékaival szülő írárok egyöntetűen megemlítenek, ami nem más, mint Sid Meier örök etalonként fennmaradó alkotása, a Pirates!

A Pirates! első kiadása 1987-ben jelent meg, ami valószínűleg olvasóink nagy részének kívül esik aktív számítógépes korszakából. Erre való tekintettel akár mellőzhetnénk is a patinás, múlt századi darab emlegetését, ám egy okunk mégis van rá.

A Tortuga, bár egyesenesen következik a fejlesztők eddigi munkáiból, mégis furcsán kilóg a stratégiai vonulatból. A hajózás módja, látványa szinte megegyezik a Port Royale-ban tapasztaltakkal, a játék felépítése azonban - bár az említett játék is merített belőle gazdagon - azonos a 17 éves Pirates! minden elemével. Ezért hát lássuk, mi volt a titka oly sok feledhetetlen kalandnak és lehet-e esélyünk újbakra a Tortugának köszönhetően

A Pirates! varázsának egyik titka a nyitott játékmenet, amelyben átrendezett erőviszonyok között kell helytállni. Egy kisméretű hajó, néhány matróz és egy sovány erszény mind-az, ami felett rendelkezhetünk kalandunk kezdetén. A hazai kikötőből máris megfigyelhetjük a helyi kormányzót, aki bővelkedik jól fizető küldetéseken. Sikereinket nemcsak pénz, hanem a



- Jevítés
- Demo
- Végjáték
- Hátérkép
- Cselés
- Animáció
- Vágatlan

nemzet elismerése is követi. A ranglétán így egyre feljebb jutva kaphatjuk meg azokat a feladatokat, melyek célként lettek megjelölve. No, de ne szaladjunk ennyire előre. Nézzünk körül a kikötőben

**Mihez kezdünk?** A szigeteken és a kontinens partján található 60 város szolgáltatásai a kormányzó rezidenciáitól eltérően azonosak. Aki nem pusztán saját szakállára kíván tevékenykedni, annak itt számos lehetőség nyílik kisebb küldetéseket bevállalni. Eleinte minden kínáló lehetőséget lelkesen elfogadom, és fuvaroztam kereskedőket, kutattam hajóroncsok között. Némli ingázás után azonban kiderült,

hogy ezek az unalomig ismétlődő utaztatások nagyon távol állnak a kalandozástól.

A kikötők piacain, a máshol alacsony áron beszerzett árufelvásárlásból is húzhatunk némi hasznot. Ez csendes, lassú módja a boldogulásnak. A gond mindössze annyi, hogy hajónkon nem bérbeli élő matrózok szolgálnak.

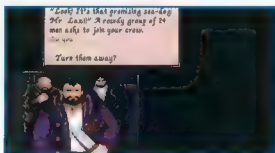
A szabad kalózelvnek is megvannak a maga szabályai. Ezek pontosan előírják, hogy a javakból milyen rész jut a kapitánynak és a



## Az Őselem



Következzen néhány kép a Pirates! 1990-ben megjelent Arma változatából. A párhuzam jelentős része már a Port Royale-ban is szerepelt, de miután néhány gazdasági és stratégiai elemet eltávolítottak belőle, csak a játékmenetet tekintve nem könnyű közöttük különbséget tenni. A legnagyobb eltérés, hogy amikor megcsákyáztunk egy hajót, a csata kimenetelére a két kapitány közötti párba is hatással volt. Ez volt a másik akció rész a hajócsata mellett.



Teljes játék a DVD-n: Pirates! A Pirates utánzata, grafikai és játékmenetben is szinte megegyezik az eredetivel.

legénységnek. Akik pedig hajónkon velünk tartanak, nem fogják nézni évekig, hogy főajtja gabonával és gyapjúval a raktérben ringatózunk a part menti vizeken. Legénységünk nem várja meg visszavonulásunk idejét, ezért ha megunk nem osztjuk fel a zsákmányt időnként, akkor képtelenek, és lelépnek vele.



Háia a m?hoidas navigációnak, nem fogunk elkerülni.

Bizonyos kikötőkben a kincses ládikát választva tehetjük újra lelkes tengeri kutyaikká embereinket. A osztozkodás számunkra mindig keserű újakezdés. A kezdetökön kívül flottánk csak egyetlen hajójával folytathatjuk utunkat. Jól látszik tehát, hogy kalmár-élettel sem fogunk felkelni a hét tenger ördögeinek listájára.

A pénz tehát nem létkérdés. Mit tehetnénk hát, ha egy gapotföld mellé még nem telepednénk el élvezve a karibi napsütést és a jó koktélok áldását? Hajkurászunk hát hírnevet, elismertséget, lehetőleg minél több nemzet szolgálatában! A kormányzói feladatok teljesítésével nemzete előtt egyre nagyobb elismertséget szereztünk, ami egyre közelebb vezet bennünket a játék elején kijelölt célhoz is. Talán az sem mellékes, hogy így módon erősenyünk is hamar vastagra duzzadhat. A feladatok egy része ó, jaj, véres tengeri ütközetekben való részvételt kíván. Ha éppen ez az, amit már alig bírnak ki-várni, akkor csak egyetlen apró gond merülhet fel, vagy inkább le. Kalandozásunk kezdetén hajónk egy-árbócok kis csónak, mindössze 8 ágyúval. Nagyobb hajók ellen több szempontból sem életbiztosítás. Felhagyva tehát kereskedő és szerencsevadász ambícióinkkal, essünk neki kisebb, majd egyre nagyobb hajóknak, hogy elfoglalja saját kis flottánkat erősítsék. A kényszerű osztozkodások során a legnagyobb hajókat megtartva szép lassan mi leszünk a Karib-tenger rettegett kapitányai.

**Szortsz jobbról, balról.** A Patrician és a Port Royale alapjain nyugvó tengeri ütközetekben egyetlen hajót irányítva szállhatunk szembe a legfeljebb öt ladikkal álló flottákkal. A fontos munció mellett legénységünk létszámának feltöltése is melegen ajánlott a csaták előtt. Minden találat magával ragad néhány tengeri rókát, és a csákyázásakor nagy szükség van a létszámbeli fölényre. A hajó irányítása túl egyszerű, ezért hamar kiismerhetjük az alkalmazható taktikákat. A kormányzás mellett három létszámot közül választhatunk. A vitorlákat szaggató láncos golyóbosok a hajó menekülési lehetőséget kurtítják az árbócokkal egyetemben. Az próbált löszér a legénységet ritkítja, ami csákyázás előtt jó gyakorlat. A nagymértékű lövedékek lékeket ütve a hajók hullámsíra temetésében jeleskednek. Nagy hiba a Pirates!-tól eltérő üldözés. Egy kisebb vízfelület közepén helyezkednek el a hajók a csata kezdetén. Aki a terület szélét eléri, az lelépett. Mivel mindig van valamilyen szélirány, a hajót ráfordítva könnyen meg lehet lélni, anélkül hogy bárki is ágyúkkal zúdzdelt oldalát tudná felélni fordítani. Az alapműben el kellett érnünk egy bizonyos távolságot az üldözőtől ahhoz, hogy a csata véget érjen, vagyis lehetett üldözni. A begyűjtött hajók eladása bőségesen fedezi fontosabb hajók javításai költségeit. Éppen ezért politikai játszadózásunk legfontosabb célja,

hogy a dombok elérhetőségét biztosítsuk. Amelyik nemzetet csúnyán összenyugunk a port, az elzárja előlünk a kikötői piacot és a hajójavítót. Némi pénz és szolgáltatás fejében persze minden bűnök eltorlót.

**Új vívmányunk: a klónozás.** A Tortuga igazi főcímű. Fogták a Port Royale-t, és kivagdosztak belőle mindent, ami bonyolítja a játékmenetet. Ígyekezték mindent a legpontosabban átvenni a Pirates!-ból, talán ebben látták a siker egyetlen zálogát. Sajnos, ami egyszer megtette, az ma már kevés lehet. A játék számomra nem is említtet érdekessége és lehetőségeit tartalmaz, de olyan rossz egyensúlyban, ami megkérdőjelezi értelmeit. A célravezető legatékonyabb tevékenység a kalózok listán. Talán nem véletlen, hogy a karibi térséghez közeli földrészen éppen Kalóvadás néven került ugyanezen a játék a polcokra. A Tortuga név jól cseng ugyan, de a játéknak semmi köze a kalózszigethez és legendáihoz. Mivel az elcsipett ötletekhez nem sikerült kellő súllyal hozzájárulni a - Pirates! miatt egyébként tiszteletre méltó - fejlesztőknek, számomra nem jelentett többet, minthogy néhány órára felelevenítette az egykori Pirates!-ben szerzett emlékeimet. A Tropicó ötletéből is elszorva néhányat azt hiszem, figyelemreméltó elegy kerülhetett volna ki.

A történetnek ezzel azonban nincs vége, hiszen mások is dolgoznak a legenda felélesztésén. A Firaxis honlapján a fejlesztés alatt álló játék nevének a következők olvashatók: Sid Meier's Pirates 2.

Yikes!

Nincs más hátra, mint reménykedve tekinteni a horizont felé, ahol hamarosan feltűnik a Port Royale 2 és a Pirates 2.

Lázi

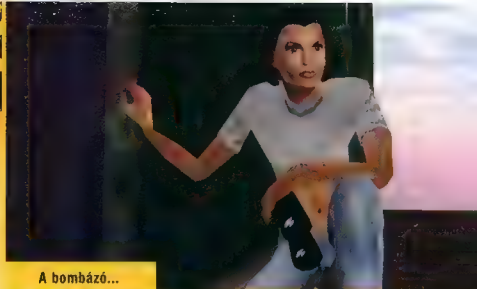
## Köszönet a magyar kézikönyvről!

A játékon túl kellemes kihívást jelentett a kötőjelek nélkül, ill. em elválasztásokkal tarkított kis kézikönyv megértése. Igazi kalózos nyelvezetre utal, hogy az install zscsárkai letöltésként olvashatjuk a megszokott telepítés helyett. Egy kalóz nem játszik gyanú játékkal, högyperszel Letölti azt. Köszönet a vidám percekért, melyek okozói közül a következő mondat viszi el a pálmát: "A bal oldali egérgomb megnyomásával tudsz az ágyúkkal tüzelni." Ez egy igazi Zsiriharg! Értéket, ugye? Fellapok a pircseket, és szülővédekkel sorozzák meg az ellenséget.

Pro: Ez a műfaj soha nem megy ki a divatból. Látványos hajócsaták.

HANGULAT	21	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	16	25	Pu 450, 64 MB RAM, 500 MB HD, D3D
EREDETISÉG	02	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	13	20	66%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Korrek: Rossz! Megnyitástól a játékmenet. Nem lehet a szírvétőre lépni. Ha kicsit vagyunk túl sokan látnakuk.



A bombázó...



Részlet a visszafogott minőségű összefogó videókból.

# BAD BOYS 2

## INFOBOX

Kategória: TPS • Kiadó: Empire Interactive • Fejlesztő: Blitz Games • Web: [www.empireinteractive.com](http://www.empireinteractive.com)



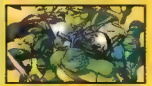
- tíz gombos kezelés;
- mentés- és multihány;
- zéró agykapacitás-igény;
- ásitás

Aréna:

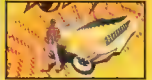
Dead to Rights



T. Mutant Ninja Turtles! 63%



Crazy Taxi 3 45%



Szelíd, andalító, lágyan elfordító ismertetőt szerettem volna a nyomdával papírra vetetni a Bad Boys 2-ről, de sajnos be kellett látnom, most nem ez a hangnem ömlik belőlem: rohadt egy fattya mind a film, mind a játék a tömegkultúrának, sajnálom, hogy léteznek, boldogabb lennék a hiányával. Persze a filmben amellet, hogy gyakorlatilag mindent, ami csak romboló hatást fejthet ki, összezsúfoltak egy átlagos város évi összköltségvetéséért, találhatók pozitív elemek. Például, hogy – lássátok objektívitásom – nem a sorozatgyilkos drogbárával, hanem a rendőrökkel szemben próbál szimpátiát ébreszteni... Igen, mint rejtett társadalomformáló küldetés, ez kétségtelenül szép. De a játék még a két szuperszimpatikusá vált vagány, szellemes, laza tagot is utálatossá tesz!

Rádásul úgy, hogy ők még csak az arcukat sem adják a játékhoz. Hogy Willnek, Martinnek és a többi szereplőnek csupán az egykor szebb napokat látott Empire nem volt-e hajlandó megfizetni a meg nem térülő extragázsit (velük-nélkülük ugyan-úgy fog a program, ha a dobozon a képüket látni), vagy ők tartották túl kistitűlnek a projektet, lényegtelen rejtély, az eredmény viszont egy újabb „csak a név, és semmi több” adaptáció. Miamin és a stíluson kívül gyakorlatilag sehol sincs átfedés a film és a szoftver között; akik netán arra számítanak, hogy újrajátszhatnak egyet a moziban látható, kétségkívül látványos jelenetek közül, mondanak le róla! A koncepció gyakorlatilag a gusztustalan alaptermékben való még gusztustalanabb elődökös csak annyi pénz befektetve, amennyivel a vásárlót már át lehet vágni. Így a játék – még a komikusan ható szánalmasság határait is átlépő – történetében helyet kap az orosz maffia, a haitiakat, kubaikat idéző figurák, a helyszínek közül pedig sok emlékeztet a filmben látottakra. Épp annyira, hogy a hirdetés információi közt megfontoltan elhalgatva, pár átgondoltan fényképezett



(még a karakterek leleplező képes felét sem mutat) screenshot mellett fel se merüljön annak a gyanúja, hogy a Bad Boys 2 valójában független, D-kategóriás lövöldözés. Hogyan másként is lehetne minősíteni mindezt, mint: ügyes. Engem speciel cseppet sem háborított fel – high budget shit – low budget shit, oly’ mindegy, melyiktől kell megpróbálni megvédeni titeket. Bár megsem, utóbbitól könnyebb. Vagyis a játék alacsony költségvetésű volta gyakorlatilag pozitívum.

No, lássuk tárgyilagosan, mitől olyan szomorú az alany természetesen tipikusan konzolra-szült, de akadnak rendes fiatalok még manapság? Tízgombos kezelés, mentés- és multihány, zéró agykapacitás-igény, ásitás. Megszoktuk. Az öt fejezetben nincs más feladatunk, mint hol az egyik, hol a másik zsaruvallólni az élénk kerülőket, még társunkra sem feltétlenül ügyelve – természetesen szintvenként egy-egy főgonosszal számolva. Semmi filmet idéző lopakodás, menekülés, autósülődözés, de még csak alagutásás sem, pusztán fásult puffogatás. Ehhez a gránátokat nem számítva egyszerre két mor-



dályt tudunk cipelni a – ha jól számolom – nyolcas válsztekéből (a legverek típusainak száma persze ennek a fele). Derék dolog a friss és üde fedezékrendszer, melynek neve bizonyos előre kijelölt pontokat takar, ahol az lárnányított fickó gombnyomásra meglapul, és előhívja first personból tud golyót szórni. A gyakorlatban ugyan ezerszer használhatóbb, ha fedezékek mögé egyszerűen beguggolunk, mert sem a célkereszt, sem az ellenfelek nem helyzetérzékenyek. Mesterséges intelligencia gyakorlatilag nincs a programban, csak előre letárolt rutinok. Ha egy bizonyos pontot átlépünk, az ellen befut, elfoglalja a helyét, szabályos időközönként használja a fedezékeket, vagy odébb lép párat; ha a látó-

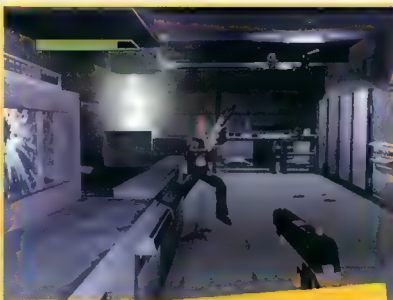
(másodsorra csak mazochista perverz-ókkal megverve lehet nekifutni) legfeljebb 3-4 óra sajtólható ki a programból, igaz, ebbe még nem számoltam bele azokat a plusz heteket, amelyeket a jutalmul menüpontba gyűjtött különböző bizonyíték- és ellenfél-fényképek vizsgálatával tölt el mindenki, aki tisztessegesen akarja végezni a dolgát. Persze akarja a halál – valójában megérttem, hogy a Blitz emberei nem kívánták hosszabbra nyújtani ezt a szerencsétlent. Nekik is van lelkiismer-



**„A koncepció gyakorlatilag a gusztustalan alapterméken való méggusztustalanabb élősködés csak annyi pénz befektetve, amennyivel a vásárlót már át lehet vágni.”**



retük, meg... ki az egyáltalán, aki ezt egy bőjtőlő firkáson kívül végigjátsz-sza? Ami a legtávolabb került a mozi-ban láthatótól, az kétségtelenül a lát-vány. Míg ott perccenként robbant fel egy ház vagy esett rá egy hajó egy ko-csira, a játék roppant szolidan kezeli a területet. Igen, most jön a mosott-szö-gletes-fakó-életlen sor, megtoldva a



terébe kerülünk, lő, ezen kívül semmi. Így guggolva kényelmesen becélöz-hatjuk a fejét, fél másodperc alatt ki-egyenesezhetünk, meghúzzhatjuk a ravaszt, majd mielőtt a golyók elérné-nek, visszaguggoghatunk. Ettől füg-getlenül az innovációt értékeltem, nem véletlenül kapta azt az egy pontot az eredetiségnéi.

A film a maga majd 2 és fél órájával túl hosszúnak számított – a fejlesztők is így találhatták, mert a játékba sem kalkuláltak többet. Legjobb (ill. leg-rosszabb) esetben első nekifutásra

**„Valójában megérttem, hogy a Blitz emberei nem kívánták hosszabbra nyújtani ezt a szerencsétlent... valami lelkiismeret azért beléjük is szorult.”**



rövid belátható területek, szegényes effektek pontokkal – kivétel utóbbi alól a résekben beszűrődő fény, melynek megdöbbenő minősége előtűt fejtak. Amennyire vágytam eddig Miami meg-látogatására, annyira ment el tőle most a kedvem. Persze... ez is felfogható poziti-vumként (meglepő, mekkora optimizmus lapang bennem). Mint azt hangsúlyoz-tam, az eredeti színészek sem megjele-nésüket tekintve, sem hangjukat halva nem hozhatók kapcsolatba a játékkal –

ez az állapot az olcsó poénok mellé olcsó hangjáté-kot is teremt. A zene ellenben királyi! Vége.

Lucas Z

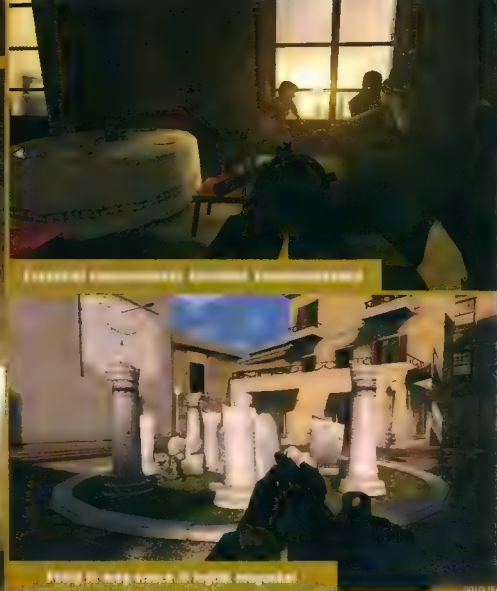
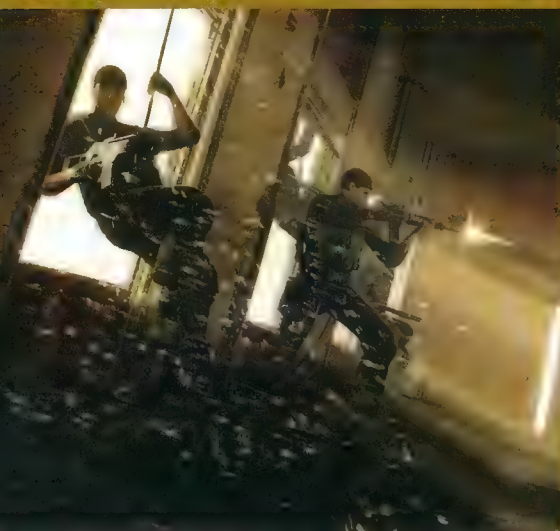
## Empire Interactive

„Az Empire Interactive a világ egyik legeredősebb és leg-sikeresebb játékszofher-kiaadó. Sikerünk egyszerűen annak köszönhető, hogy immár 14 éve következetesen képesek vagyunk egyenletesen kitűnő minőségű pro-gramokat megjeleníteni. Ennek az eredménynek a felmu-tatására igen kevés kiadó képes.” A hivatalos idézetben foglaltaktól ugyan pár ármálattal eltérően látom az Em-pire sikerének kulcsát, de tény, hogy voltak idők, amikor e név nem a ravasz (aljas?) marketinggel megtámoga-tott szemeteket juttatta a játékosok eszébe. A londoni székhelyű, 1987-ben alakult cég eleinte csak fejlesztés-sel foglalkozott, kiadói részlege mai nevén az Entertain-ment International és az Oxford Digital Enterprises '89-es fúziója által jött létre. Átűtő sikert a már sokat emle-gelt Dragon's Lair sorozattal érték el, melyből elég töké-lyt kocsikoltak ahhoz, hogy a máig domináns licenccenyű-tö-getés technikába foghassanak. A '90-es évek elején szerződésben álltak a Disney-vel, a Hanna Barberával, a nálunk kevéssé ismert Sullivan Bluth-szal és nem utolsó sorban a Lucasfilmmel. Az így szerzett jogok elsősorban kisebb gyermekekhez címzett platformjátékok termel-sére nyújtottak lehetőséget, de a Vadászat a Vörös Ok-tóberre könyv-film párost is ők vitték monitorra. A jellem-ző műlából már sejthető, hogy a kezdetektől a konzolok piacát preferálják, PC-n a legjelentősebb nevű szubjektív meglátésem szerint a Pro Pinball sorozat.

Pro: csodálatos résen-beszűrődő-fény-effektus

HANGULAT	13	25	GÉPIGENY
JÁTSZHATÓSÁG	14	25	PIU 500, 128 MB RAM, 400 MB HDD
EREDETISÉG	01	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	11	20	48%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	03	10	

Kontra: Bad Boys stílus, még kevesebb értékégeny



## RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

**INFOBOX**

Kategória: taktikai FPS • Kiadó: Ubisoft • Fejlesztő: Ubisoft • Web: [www.raven-shield.com](http://www.raven-shield.com)



**Az Ördög nem alszik. És ha ő nem teszi, akkor a szolgál is megcsinálja.** Ilyen földi léhaságokra az idejüket, s fent maradó témérdek szabadidejükben mindenféle gonosz terveket barkácsolnak, amelyeket szeretnének végre is hajtani. Az előző részben megismerünk náci csoportot ugyan likvidáltuk, de azért maradt még szabadlábban néhány tagja, akik úgy vélték: „Jó kis terv ez, ne hagyjuk má' elsikkadni...”

**A cél egy Nagy Bumm előidézése valamelyik valamirevaló nagyvárosban – lehetőleg minél több ártatlan civil égbe repítésével egyetemben.**

A gondolatot tett követi. Irány a mediterrán térség – hidegben nem olyan jó móka a terrorizmus –, és munkához látnak. Tűszejtés, robbantások és egyéb ilyesféle, nem épp felebarát cselekedetek alkotják a repertoárjukat.

De, mint tudjuk, ezek illegális cselekmények (aki ezt esetleg nem tudta, az most inkább lapuljon). Így a Szivárvány Osztag főhadiszállásán megcsörren a Páris Telefon. A parancs hallatán a Nagyszerűek paritáryára, löthatlan gúnyára, kaszára-kapára kapnak, és már indulnak is, hogy körmére nézzenek az aktuális rosszfiúknak...

**Alpha – Felkészülés.** Vannak olyan játékelemek, melyek mindig változatlanok maradnak, bármilyen dátumot is írunk. Ilyen például a Rainbow sorozat fő- és egyéb menüi. Némi ránceltvarrást ugyan kapott, de megmaradt a jó öreg patinás darab. Nincs ezzel baj, működni működik. Az eligazítás, a csapatunk összeállítása – felmáhabázása már csukott szemmel megy a sorozat rajongóinak...

Némi eltérést az új taktikai terv készítésekor tapasztalhatunk, de ez sem hordoz forradalmi újításokat. De nem is ez a lényeg, hiszen ezek a részek eléggé kiforrottak ahhoz, hogy megállják még ma is a helyüket, a hangsúly meg úgyis az ütközeteken van.



**Bravo – Végrehajtás.** A küldetéslemez nyolc új küldetést tartalmaz. Bevetéseink során Milánó, Monaco, Dubrovnik és Athén vendégszeretét élvezhetjük – be kell vallani, nem valami hobbi-terroristák ezek, ilyen igényekkel...

Ha felcuccoltuk a bandát, és megtekintettük a taktikai térképet is, máris a csatatéren találjuk magunkat. A szimpatikus karakter bőrébe bújva nyomulhatunk az osztagunk élén, míg a többiek teszik a dolgukat. Ehem. Teszik azok, csak épp sokszor a megvalósítás nagy némi kívánnivalót maga után. Mert ugye, hiába a taktikai rész felpiszkálása, bakáink néha igencsak szoros hasonlóságot mutatnak a lemmingekkel (tudjátok, azok a kis szőrös izék, akik néha nagy tömegben hajtanak végre kollektív öngyilkot). És a csapattagokra illik vigyázni, két okból is. Ad egy, ha túlélők a missziót, fejlődnek. Ad kettő, a halottak helyére kerülő Hurka Gyurkák nagyon képzettek, tovább nehezítik a dolgunkat.

Szóval, sok esetben talán nem épp taktikus, de mindenképpen hasznos döntés, hogy a bagázst lepuazzuk, és megpróbálunk a húzóssabb részeknél önjelölt Rambo módján intézkedni. Azért az hozzátartozik az igazsághoz, hogy az esetek







A Rubicon innen



Épül a római tábor

# AGAINST ROME

## INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: JoWood • Fejlesztő: Independent Arts • Web: [www.against-rome.com](http://www.against-rome.com)



- 4 kultúra
- ókori környezet
- barbarkodás

### Aréna:

Praetorians 80%



Celtic Kings 75%



Warcraft 3 97%



Minap, amikor a kora délután kivételes alkalommal épp egy bevásárlókocsira támaszkodva talált egy sorban, melynek utóvédjeitől már csak pár verébügrésre („pláne, ha tőket cipel”) volt a kazah határ, akárcsak Douglas Adams egyik teremtményét, engem is furcsa érzés kerített hatalmába. Egy röpké pillanatra úgy éreztem, hogy jól áll nekem az a fajta fejfedő, amelyikből húszcentis ökörszarkak meredeznek az ég felé, és többször is mosolyra görbültek ajkaim, amikor a húszkilós falbontó kalapács alternatív felhasználási területeit vettem sorra szabadulásom tekintetében. Ez alapvetően két dologra vezethető vissza. Az első felállás szerint eme cikk szerzője retardált, a társadalom belüli együttélés alapvető szabályait betartani képtelen, antiszociális egyén, akiről ha filmet forgatnának, azt a filmszínházak alighanem az Összeomlás 2 cím alatt vetítenék. A második lehetőség, hogy egy pillanatra aktiválódott bennem valamelyik vizigót, kelta, germán, vagy a jó ég tudja, milyen barbár felmenőm látnis génje, amelyik egy röpké pillanatra közös nevezőre hozta személyiségemet Asterixével és Obelixével. A hasonló látnis génekkel rendelkezőket célozta meg a JoWood is, amikor piacra dobta az Independent Arts második játékát, az Against Rome-ot. A többieknek meg még mindig ott van a Postal 2.

Az Against Rome klasszikus RTS, amelyben a táborukból portyára indult teuton (germán), kelta, illetve hun harcosokat vezetve zúzhattunk be néhány impozáns római aréni akkoriájt, amikor a rokadkozó Római Birodalom már csak komoly erőfeszítésekkel tudta megővni az említt népcsoportok betöréseitől határait.

Az ötlet nem rossz, elvégre az eddig megjelent játékokban néhány kivételtől eltekintve többnyire csak a római hadsereg jól szervezett alakulatait vezethetjük harcba a rendszerint sokkal szimpatikusabb őslakosság legjázása végett.



hogy a római legionárius sem feltétlenül legyőzhetetlen eleme az ókor csataterének – katarzis elmarad. A Praetorians animációi messze lendületesebbek és látványosak voltak, hogy hasonló területről hozzak fel példát. Tulajdonképpen összehasonlíthatnánk a Warcraft 3 videóival is, de az úgy vélem, nem lenne kímódottan fair a képkockákat követő menük koponyás-húscafatos-kisbaltás kompozícióért több vérmesebb trash metál zenekar is könnyelvi küszködve könyörögni lemezborítóra történő nyomtatás céljából.

**Barbár hordák.** A redukált vizuális élményt nyújtó intróban bájos kis vaskori életképet tekinthetünk meg arról,

A tutorialt, habár meglehetősen körülményes és a legkezenfekvőbb dolgokat is képes hosszú, bővített mondatokban fejtegetni, mindenképp javasolt végigszenvedni, tekintve,



## Kelták

A Kelták a bronz és a vaskori Európa a Brit szigetek-től a Kárpát medencéig fekvő területeit benépesítő népek voltak. Kifinomult fémművesség jellemzi kultúrájukat. A kelták, akiknek latin gallus elnevezéséből származik a gall kifejezés, i.e. 386-ban Róma ellen fordultak, és miután az Allia melletti ütközetben tönkreverték a római sereget, felpárláták Róma városát, sok évre visszavetették ezzel az akkor még csak erősödő városállam fejlődését.



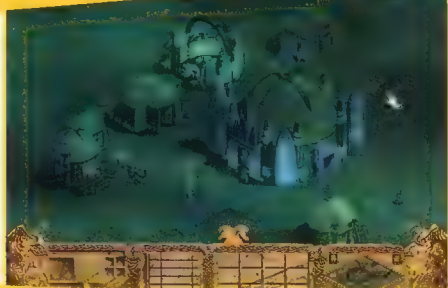
hogy a játékmenet egy-egy elemének megfejtése e nélkül jelentős időt venne el életünkéből. A hadjáratmód mellett játszhatunk történelmi ihletésű ütközeteket, illetve egy Open Ended névre keresztelt játékmodot, amely tulajdonképpen egyfajta deathmatch. Ez utóbbit választva lehet egyrészt legjobban kiismerni a játék sajátosságait, másrészt leggyorsabban megenni az egészet. Természetesen van multiplayer lehetőség is helyi hálózaton, direct internetes kapcsolaton vagy Gamespyon keresztül.

**A játékmenet erősen báziscentrikus.** Főépületünk körül egy megszábot negyzetben belüli építkezhetünk, ide húzzuk fel lakóházainkat, gazdasági épületeinket és szentélyeinket. A hasonló stratégiai játékokban megszokott gyűjtögetés helyett azonban ezúttal a Rise of Nationshoz hasonlóan mindössze arról kell gondoskodnunk, hogy egy adott épületben elegendő munkás végezze a dolgát, és hordja át termékeit a főépületbe, vagy egy közeli raktárba. Ebből is kitűnik, hogy az Against Rome fejlesztői igyekeztek inkább a transzcírára helyezni a hangsúlyt, ezen a

téren azonban már jelentkeznek bizonyos gondok. Az élvezetes ütközetekhez ugyanis elengedhetetlen lenne, hogy az egymás ellen felsorakozó egységek győzelemre vezetéséhez kultúráként más-más taktikára legyen szükség. Az egységek persze ránézésre különböznek, de funkciójukat figyelembe véve néhány apróságtól eltekintve nem túl változatos a felhozatal.

**„Az Against Rome egy klasszikus RTS, amiben a táborukból portyára induló teuton (germán), kelta, illetve hun harcosokat vezetve zúzhatunk be néhány impozáns római arcélt...”**

Addig nem igazán feltűnő a dolog, amíg csak a római légiókkal találjuk magunkat szembe, ha azonban a többi barbár hordával kell megbirkóznunk a dominanciáért, már kezd egy kicsit kínos lenni. Mióta volt szerencsém a The Entente nevű fórumodványához, csinájnának bának az



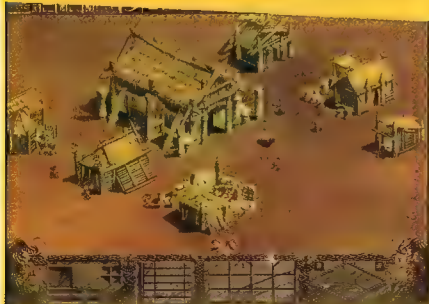
## Hunok

A Hunok ázsiai eredetű, lovas nomád nép. Birodalomuk Attila néven ismert fejedelmük uralkodása alatt érte el legnagyobb kiterjedését. A Kelet-római Birodalommal sarcolt fizettek, és akkor már hosszú idők óta haldokló Nyugat-római Birodalomnak pedig megadták a kegyelemódost. Attila hírtelen bekövetkezett halála után a hun birodalom felmorzsolódott, ahogy néhány évtizeddel később a nyugat-római is

nivalót maga után. 1024\*768-as felbontásban már rendesen megdolgoztatja látóidegeinket, mire meg tudjuk különböztetni Thor dúskeblű papnőit a mezei, szőrös, germán baltás gyilkosoktól. Lejebb véve a felbontást 800\*600-ra ugyanazokat a kivehetetlen szürkésbarna ilhégő pacnikat látjuk, mint nagyobb felbontásban azzal a különbséggel, hogy ilyenkor már a természetse hízott pixelek is nehezítik egységeink beazonosítását.

**Nem olyan rossz ez...** Mindezek ellenére az Against Rome a korszak és a téma kedvelőinek alighanem okoz majd néhány kellemes percet. Elvégre nem minden nap jelenik meg olyan játék, amelyikben a készí-

**„...rendesen megdolgoztatja látóidegeinket mire meg tudjuk különböztetni Thor dúskeblű papnőit, a mezei szőrös germán baltás gyilkosoktól.”**



olyan jelzőkkel, mint a rút, a ronda, vagy éppen az ocsmány. Ezért megadva a politikai korrektségnek is, ami jár, úgy fejezném ki magam, hogy az Against Rome látványvilága a kellenénél talán kicsit puritánabbra sikeredett, legyen szó mind a tájról, mind pedig a rajta felépült épületekről. Az egységek esetében pedig a kidolgozottságuk és mozgáskultúrájuk hagy némi kíván-

tók külön gombot szentelnek a habzó száájú berserkerjeink által felpárlát városok hangulatjavító céltzatú porig égetésére.

Pro: egyedi nézőpont

HANGULAT	20	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PIV1400 512 MB RAM, 1.5 GB HDD
EREDETISÉG	10	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	10	20	71%
AUDIO	05	10	
ÉLETTARTAM	04	10	

Kontra: elavult grafika, kissé unalmas játékmenet



## NEIGHBOURS FROM HELL 2 - ON VACATION

### INFOBOX

Kategória: puzzle • Kiadó: JoWooD • Fejlesztő: JoWooD • Web: [www.neighbours-from-hell.com](http://www.neighbours-from-hell.com)



- számos újítás
- 14 küldetés
- új szereplők

Aréna:

Ghost Master 79 %



Neighbours from Hell 67 %



Hare ras ng havoc 88 %



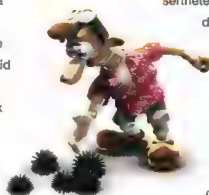
**Amikor először megkaptam a Neighbours from Hell első részének bétáját, le voltam nyugózve, gondoltam, végre valami vérpezsdítő újdonság. A dolog szépséghibája csak az volt, hogy amikor a végleges verzió megjött, kiderült, hogy abban a játék szintén akkor ér véget, amikor elkezd érdekes lenni, azaz rettenetesen rövid. Ezért most is kicsit aggódva kezdtem neki a második résznek, bár tudtam, hogy 14 pályából áll...**

**Mindenki a fedélzetre!** Az előző részben sokszorosan kikészített Flabby Fatso ez alkalommal vakációzni indul, méghozzá tengerjáró hajóval kel világkörűli útra, talán éppen azért, hogy megmeneküljön Woody csinytevéséitől – persze hiába. A nyaralásra nem csak Mut (a kutya) és Chilli (a papagáj) kíséri el, hanem a hatodik epizódban csatlakozik hozzá enyhén szőva is kibírhatatlan, ám általa imádott (és rettegett) anyja is. Ne feledkezzünk meg Olgáról sem, ő az a hölgy, akiért Flabby mindent megtenne, csak hogy elnyerje kebleit, akarom mondani, kegyeit.

És végül velük tart Olga kisfia is, akit viszont a szomszéd úr utál, ezért igyekszik is ezt kimutatni, de úgy, hogy a dúskeblű amazon ne vegye észre, mert ha a kiskölyök ordítani kezd, a szelíd nőszemély dühödött fúriává változik. Flabby körüta – melyet nyugodtan nevezhetünk tortúrának is – először Kínába, majd Indiába és végül Mexikóba vezet, míg el nem indul hazafelé, s még ha ez katasztrófa is torkollik, számunkra kiderül majd, lesz folytatás.



- Javítás
- Demo
- Végigjáratás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Végatlan



### Interaktív képregény.

A bosszantó valóságshow-ban nekünk megint Woody szerepe jut, akivel lehetőleg minél gyorsabban és úgy kell előkészítenünk csinytevéseinket, hogy a szomszéd egyre idegesebb legyen. A fokozatosan nehezedő pályák rengeteg újdonság várja főhősünket és annak áldozatát is...

Az első változás, hogy Woodynek most három élete van, ezért ha Flabby vagy a mamája nyakon csípi a huncut fickót, akkor sincs vége a show-nak, csak veszít egy életet, ráadásul a rajtakapás jutalmaként elszenvedett püfölés után hűsünk 5 másodpercig sérthetetlen, és ezt a lehetőséget egyes pályákon érdemes is kihasználni, mert ennek segítségével megszerezhető a mester-idegesítő kupa.

Ennek elnyeréséhez ugyanis folyamatosan bosszantanunk kell a szomszédot, hogy egyre idegesebb és idegesebb legyen, egészen, amíg annyira fel nem megy benne a pumpa, hogy a képernyő bal szélén látható kúrt megszólaljon. Jutalmunk ekkor nem csupán a kúrtsz, az agybajt kapott Flabby is mindenféle mókás dolgot követ el pl. megeszi a papu-





**„Flabby világ körüli útja – melyet nyugodtan nevezhetünk tortúrának is – először Kínába, majd Indiába és végül Mexikóba vezet...”**



csát, vagy

összeveri a saját fejét!

A második, részben már említett változás, hogy most már két „ellenféllel” kell számolnunk, mert míg Olga és csemetéje ártalmatlan „terepártgy” csupán, Flabby és a mamája bizony alaposan ellátja a bajukat, ha megpillant bennünket. Szerencsére most is akadnak búvóhelyek, és mindkét áldozatunk (bár a mamát nem sok lehetőségünk lesz bosszantani) napi tevékenységében vannak pihe-nők, amikor alszanak, és ilyenkor baj nélkül elosonhatunk mellettük.

A program egyik nagy változása, hogy bizonyos tárgyak megszerzéséhez ügyességi minijátékok kell játszanunk (például amikor a hűsforogató szerszámmal kiszedjük a rákot a homokból), ami abból áll, hogy a kurzorban tartott, fickándozó eszközt nem szabad kiengednünk a célkörből. Ha a mégis kicsúszna, időt és teljesítményt (zöld sáv) veszünk, s ha kiemelkedően ügyetlenek vagyunk, Woody felordít, lelepleződik, és alapos verést kap (életet veszít).

Szintén újdonság, hogy bizonyos tárgyakat nem csak lehet, hanem kell is többször használni, sőt alkalmazhatunk trükkös kombinációkat is. Ezeknek a részleteknek a felfedezése általában nem szükséges a küldetés teljesítéséhez, de aki törekszik az



összes trükk felfedezésére, és már nem talál új bosszantási lehetőséget, az elgondolkodhat több móka ötvözésén is.



Végül újdonság a köztvetett büntetés is, ilyenkor nem felidegítjük Flabbyt, hanem elérjük, hogy olyasmit tegyen, amiért a Mama vagy Olga alaposan elnaspángolja őt. Persze tette után ő is azonnal tudja, hogy mi következik – ilyenkor kör-mét rágva, rettegve várja, hogy



megkapja a jussát (néha egész megsajnáltam szegényt!).

**Neighbours from Hell – csapat 2!** Azt kell mondanom, ez az epizód sokkal jobban sikerült, mint az előző, igaz, a NH2 sem hosszú, néhány óra alatt végigjátszható. Az igazi értékét az újrajátszhatóság adja, hiszen versenyezhetünk az idővel, és érdemes törekednünk minden trükk felfedezésére is. Ahhoz, hogy minél gyorsabban minél idegesebbé tegyük Flabbyt, jó időztésre és a pályák alapos ismeretére van szükség.

Sajnos a helyszínek egyike-másika egyhangú, csupán ismétli az előzőt némileg bővítve a bosszantási lehetőségek repertoárját. Jó lett volna legalább ezt kiküszöbölni!

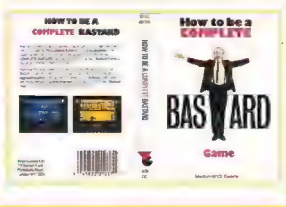
Na, de nem mohóskodom, hiszen ez a program végül is budget kategóriában jelenik meg, így nem összemérendő az A csoportba sorolt társaival. Ráadásul a puzzle kategória kedvelői igazán nincsenek elkényeztetve, így örülnek minden agytornáztató percnél, pláne ha az ennyire szórakoztató is. Érdeklődve várom a következő részt, csak így tovább!

Lily



## How To Be A Complete Bastard

A NFH sorozat alapötlete sem új a nap alatt. Hasonló koncepcióval még a hűs korban, 1987-ben jelent meg a Virgin programja, a How To Be A Complete Bastard (Adrian Edmondson azonos című elkényeztetése után szabadon). A játékban Ade szerepében egy hangulatos partit kellett tönkretennünk, meghozzá minél gyorsabban. Ismerős? Ajánlott link: [www.worldofspectrum.org](http://www.worldofspectrum.org)



Pró: Humoros grafika. Hídkategória.

HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PIR 600, 128 MB RAM, 700 MB HDD
EREDETISÉG	06	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	79%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	02	10	

Kontra: Túlságosan rövid.



Igazi remekmű! A Gloster Gladiator kívül-belül tökéletes.



Halálos hajszá mélyrepülésben...

# IL-2 FORGOTTEN BATTLES: ACE EXPANSION PACK

Kategória: repülőgép-szimulátor • Kiadó: Ubisoft • Fejlesztő: 1C Maddox Games • Web: www.il2sturmovik.com

## INFOBOX



**P-51 Mustang, A6M5 Zero, Bf-110... a Második Világháború legendás repülőgépei.** Az évek, sőt lassan évtizedek alatt több különböző szimulátorban is kipróbálhattuk már ezeket a típusokat, ám ezek a gépek hiába érdemelték ki, hogy örökre bekerüljenek a repülés történelemkönyvébe, a PC-s szimulátorok legjobbjá, az IL-2 Forgotten Battles eddig nem adott lehetőséget a szobapilótáknak, hogy berepülhessék ezeket a típusokat. Ezt a hiányosságot orvosolja a hosszú, majd egy éves fejlesztés után március elején kiadott Ace Expansion Pack (AEP), amely teljesen új légtérbe repíti az orosz fronthoz szokott játékosokat.

- 31 új repülhető típus
- 6 új térkép
- online hadjárat

### Aréna:

Lock On Modern Air Combat 81%



Combat Flight Simulator 3 79%



Jane's Attack Squadron 54%



Az IL-2 Sturmovik egyik legnagyobb előnye egyben legnagyobb hátránya is volt: a program az átlagos amerikai és nyugat-európai játékosoknak addig teljesen ismeretlen keleti front eseményeit dolgozta fel. Sokan rajongtak érte, hogy végre valami újdonság, sokan azonban fanyalgottak, hogy miért nincs a programban repülhető Mustang vagy Spitfire. A fejlesztők és persze a kiadó is rájött, hogy, bár a keleti front érdekes és izgalmas helyszín, a „nyugati” piacot azonban csak a már megszokott és kedvelt repülőgéptípusokkal lehet meghódítani. Második próbálkozásuk alkalmával már belekerült a játékba több új orosz és német típus mellett a P-47 Thunderbolt, a P-40 Warhawk, a Brewster Buffalo és a Hawker Hurricane is, valamint három új berepülhető terület: Finnország déli része, Lvov és Nyugat-Magyarország is. Ez lett minden idők legjobb repülőgép-szimulátora, az IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.

A hatalmas siker arra ösztönözte Oleg Maddoxot és csapatát, hogy még nyugatabbra tolják a hadszínteret, és az Ace Expansion Pack már 31 új repülhető géptípust tartalmaz, melyek közül 12 a nyugati szövetségek légierejében szolgált!



Nézzük hát az új típusokat, hiszen rengeteg olyan repülőgép került a kiegészítő lemezre, amelyek rögtön heves szívdobogást okoz minden szimulátor-rajongónak. Sok új géppel találkozhatunk az AEP-ben, de akad olyan is, amelyik eddig is szerepelt a játékban, ám csak az AI repülhette azt. Kezdjük a már említett szövetséges gépekkel, azok közül is leghíresebbel, a P-51 Mustanggal. A USAAF legjobb vadászgépének négy változatát próbálhatjuk ki, ha fellepüljük az Aces Expansion: a legelső szériás P-51B és C változatot, valamint a nyugati front legjobbját, a D változatot, ab-

ból is két különböző szénát. A P-51 Mustang mellett a P-38-as „villás farkú ördög” is jelentős szerepet vállalt a légi csatákban, így nem meglepő, hogy ebből a lomha, de bivalyerős gépből is kipróbálhatunk két változatot. Hogy a brit Royal Air Force szerelmesei se csodáljanak, a Hurricane mellé megkapták a Spitfire négy 1942-43-ban szolgált változatát. A szovjet légierő kedvence volt a P-39 Aircobra továbbfejlesztéséből született P-63 Kingcobra, amely kis magasságon talán még a Mustangnál is jobb. A hab a torán az amerikaiak legelső rendszerbe állított sugárhajtású repülőgépe lett, az YP-80-as Shooting Star, így végre



valahára, méltó ellenfele akadt a németek Me-262-esének.

Persze azért a Luftwaffét sem kell féltetni! A Shooting Star ellen olyan csodamasinákkal vehetjük fel a harcot, mint a Go-229 repülő szárny (amely ugyan soha nem repült éles bevetést), vagy a rakétamotoros Me-163. A német oldal legjobban várt típusa mindenképp a Messerschmitt művek kétmotoros Bf-110-ese, de nem szabad elfelejtenünk a Ta-152-es magassági vadásztól és a duplatörzsű Bf-109Z-ről sem. A bombázópilótáknak a Ju-88-asból és a Focke Wulf 190-esből összeházasított Mistrellt valamint egy új típusú Stukát tudok ajánlani.

Mivel a háborút nem csak a Luftwaffe és a USAAF vívta, így a szovjet armada is bővült egy érdekes TB-3-as bombázóval, amelyik azonban bombák helyett két I-16-os Rata vadászgépet szállított a szárnya alatt. Belekerült a játékba a japán császári légierő is, őket két Zero és három Ki-84-es vadász képviseli. A román oldalon az IAR-80 és 81-es lett repülhető, az olaszok pedig a Fiat G.50-est és a Magyar Királyi Légierő által is használt Fiat CR.42-est kapták. A felsorolást az új típusok közül a legszebben kivitelezett géppel, a fin-

pülhető típusokat is, csak hogy teljes legyen a lista: B-17G, Hawk 75, Focke Wulf 200, C-47 Dakota és a híres V-1-es repülőbomba, a világ első „robotrepülőgépe”.

Az új gépeket természetesen új területek fízióját tehettük próbára, a játékba három térkép összesen 6 változata került: az Ardennek télen és nyáron, Normandia három verzióban valamint egy kis csendeseceáni terület két pálmákkal borított szigettel és gyönyörű kék tengerrel. Az új térképekhez kapunk még vagy kétfélt új tereptárgyat és szárazföldi, illetve vízi egységet is.

Az újítások természetesen nem merülnek ki „pár” új géptípusban és beépülhető területben. Az egyik legérdekesebb adalék az online campaign funkció, amelyik hasonlít a játékban eddig is meglévő dinamikus hadjárhoz azzal a különbséggel, hogy a program ezúttal olyan kooperatív küldetés



-Saját festésű P-51 – csakúgy, mint régen az igaziak, a virtuális pilóták is a barátjaikról nevezik el a gépeiket :)



nek által használt kétféleles Gloster Gladiatorra zárom. Az északi rokonaink légierijében J8A-nak nevezett Gladiator olyan tökéletesen sikerült, hogy már csak ez magában megéri a kiegészítő lemez árát! Egy gyors felsorolás erejéig még hadd említsem meg az új nem re-

**„A hatalmas siker arra ösztönözte Oleg Mad-doxot és csapatát, hogy még nyugatabbra tol-ják a hadszínteret, és az Ace Expansion Pack-már 31 új repülhető géptípust tartalmaz, me-már 12 a nyugati szövetségek légierejé-lyek közül 12 a nyugati szövetségek légierejé-ben szolgált!”**

téseket generál, amelyeket a barátainkkal köröltve, illetve ellenük játszhatunk le az interneten vagy a helyi hálózaton. Miután visszatérünk a bázisra, a következő missziót az előző küldetés alatt elért eredményeinknek függvényében kapjuk. Ha nem sikerült lerombolnunk a hidat a támadó német páncélos erők előtt, a következő küldetésben lehet, hogy már bombákkal felszerelkezve kell visszavernünk őket a kifutópálya végétől pár-száz méterre. Végre bárki indíthat olyan szervert, mint a Hyper Lobbyin futó Virtual Eastern Front vagy Virtu-al Online War hadjáratok.

Természetesen, csakúgy mint minden játéknak, az Ace Expansion Packnak is vannak hiányosságai, hi-

bái. Az első, hogy hiába a sok új amerikai és angol repülőgép, ha nincs a játékban USAAF vagy RAF hadjárat (ellenben van végre lengyel, szlovák és román). Minden bizonnyal a fejlesztők hamarosan orvosolják majd ezt a hibát, talán mire ezeket a sorokat olvassátok, már letölthető lesz a játék hivatalos oldaláról a „kiegészítő lemez kiegészítője”, amelyik 10 újabb repülőgépet tartalmaz majd (köztük minden bizonnyal olyan nyencségeket, mint a már régóta ígér-getett B-25-ös közepes bombázó), és ha minden igaz, akkor az amerikai hadjárat is belekerül a csomagba.

Egy másik apróság, amelyik viszont tényleg nagyon lerontja az összképet, a játék belassulása. Minden bizonnyal a pár grafikus újítás és a repülhető típusok újramodellezése lehet az oka, hogy a Forgotten Battles az AEP-vel felturbózza érezhetően erősebb gépet igényel, mint eddig. Különösen előjön ez az akad-ozás az olyan nagy, memóriaiigényes térképeken re-pülve, mint a leningrádi.

Az Ace kiegészítő lemez eddig tágatongó úrt töltött be az IL-2 pa-lettáján. A Forgotten Battles ra-jongóknak egyenesen kötele-ző darab, ha pedig valaki megveszi a hamarosan a boltok polcaira kerülő bun-dle packet (Forgotten Bat-tles + AEP), a jelenleg kap-ható legjobb repülőgépes játékkal lesz gazdagabb, és biztosan állíthatom, hogy nem fogja megbánni, mert az IL-2 még minden egyes fo-rintot, amit elkérnek érte!

## Csináld magad!

A legelső IL-2 megjelenése óta lehetősége van a játékosoknak, hogy saját készítésű festésekkel lássák el a kedvenc gépeiket. A DVD-mellékletre felrakom 10 egyedi színt olyan népszerű repülőgépekhez, mint a P-51, a P-38 vagy a FW-190. Az új festések egy részét én magam csináltam, a többit pedig Jutocsa mester.

Megtalálhatjátok még a DVD-n az IL-2 Dynamic Cam-paign Generator 2.50-es változatát is, amelyik nagy-szerű küldetés/hadjáratgenerátor.

neuro

Pro: Izgalmas új repülőgépek és térképek

HANGULAT	23	25	<b>GÉPIGÉNY</b> PIII 800, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD, alap játék
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	06	10	
GRAFIKA	18	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	10	10	<b>ÖSSZESEN</b> <b>87%</b>



# SACRED

## INFOBOX

Kategória: szerepjáték • Kiadó: Deep Silver • Fejlesztő: Ascaron • Web: [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)



- Karmán fő és kőszáz melléküldés
- Szemből: tájegység
- Lovak, malacok, bocik

Diablo 2 88%



Demon Divinity 76%



Nep 76%



Ki mondta, hogy a varázshatalom megkönnyíti az ember életét? Persze, megadatik a tárgyak át- változtatásának lehetősége, például a napilapokból pillanatok alatt vécepapírt készíthetünk, főzészor az elkallódott gyufaszálak helyett bátran hagyatkozhatunk kisebb-nagyobb tűzlabdá- ra, sőt, alig hetven év felkészülés után elsajátíthatjuk az ifjú lányok megbabonázásának tudó- mányát – már ha szelills agyunkkal még ki tudjuk ötleni, mi célból szántuk el erre magunkat. Ám elég egyetlen rossz nap az irodában, valamelyik beosztottunk (modern elnevezéssel manó rabszolga) figyelmetlensége, és az eredetileg takarítás céljából megidézett földémonunk máris a világ elpusztításába torkolló vad őrgöngésbe kezd. Ráadásul az egészben a legrosszabb, hogy e tevékenységét mi már egészen újfajta szomszögből figyelhetjük, nevezetesen hat láb mélyen a föld alól – már amennyiben marad belőlünk elég, hogy eltemessenek. Jelen történetünk elin- dítója is beleesett ebbe a csapdába, de ő még sokkal jobban járt, mint a hiba kijavítására igye- vő hősök, hisz jóformán arra sem maradt ideje, hogy levegőt vegyen utolsó sikolyához, szenved- dei máris véget értek. Ezzel szemben ránk böven vár tennivaló, míg átkelünk az üveghegyen túlra, hogy megmérkőzzünk a tüzes leheletű pokolfattyúval.

**Hétköznapok az üveghegyen túl.** Azt kell mondanom, az Ascaron cég által megálmodott világban nem kimondottan bonyolult az élet: az ember vagy erősebb, mint az őt körülvevő szörnye- tegek, vagy nagyon hamar befeljezi pályafutását, hisz a túlélés egyetlen módja az állandó harc.

És milyen jól van ez így! Hisz mi egyebet várhatnánk el az akció-szerepjátékoktól, mint szórakoztató mé- szárlást, és bizonyos időközönként némi képzettség- pont-elosztást?

Ebben nyújt kihagyhatatlan élményt a Sacred, a Dia- blo sorozat méltó követője.

**Mesés tájak, egzotikus hősök.** Akárcsak a nagy előd, a Sacred is előre elkészített karaktereket ajánl fel induláskor megli- mélvé a Játékost a képzettségek hosszas tanulmányozásától. Ez



A fekete humor nem idegen a játéktól, a kaland során gyakran találkozhattunk ehhez hasonló sűrítéslátékkal



Lélekben utazni nem csak kényelmesebb a gyönyöglésnél, de az ellenfeleknél rontva el is taposhatjuk őket



nagy könnyebbség, hiszen a kasztok nevei önma- gukban meglehetősen zavarba ejtők: A gladiátort még csak-csak be tudjuk sorolni a harcos kategó- riába, a harci mágus a tűzlabda-hajgálóiak valame- lyest egyedibb képviselője, az erdei tünde az ijak és a védekező varázslatok mestere, de a sötét elf már csak nehezen azonosítható a csapdák és akrobatikus mozdulatok halálos ismerőjeként, a vámpír hölgy és a szeráf pedig végképp felcímkeztethetetlenek, ezáltal a legizgalmasabb karakterei a játéknak.

**Csapjunk a lovak közé.** Legálábbis képtelenek, mert bár a kaland során lehetőség van harci ménnek vásárlására, most inkább a kezdetektől ejtjenek pár szót. Attól függően, hogy melyik hős mellett döntöttünk, a kaland más és más megmértetéssel kezdődik. Ezek kiváló alkalmat nyújta-





tal javítható tulajdonságainak, úgymint erő, ügyesség, varázshatalom stb., illetve képességek, például alkudozás, lovaglás, fegyverismeret, melyek közül négyet már induláskor megkapunk, majd idővel többet is.



nak rá, hogy megismerkedjünk hősünk legjellemzőbb sajátosságaival, és persze, ha bekapcsolva hagyjuk a segítségnyújtó funkciót, a játék kezelésével.

Ez utóbbi téren a fejlesztők igazán nagyot alkottak, hiszen amellett, hogy megtartották a lehető legegyszerűbb irányítást (ahova kattintunk, oda megyünk, ha pedig ellenség kerül a kurzor alá, bemosunk neki egyet), többféle különleges támadási/védekező mód közül választhatjuk ki azokat, amelyeket a jobb egérgombbal kívánunk előhozni.

A hat karakter mintegy száz harci képességen osztozik, melyek közt szerepel például a varázsló lángoszlopa, mely lassan araszolva megke-

reszi, majd porrá égeti legközelebbi ellenséget, a vámpír denevérekkel zavarhatja meg támadót, a szeráf pedig lézerágyút megsejényítő sebességgel szórhatja kesztükből az elektromos tölteteket.

Mondanom se kell, a kezdet kezdetén nem mindegyik képesség áll rendelkezésünkre, a Diablo első részében megismert módszer szerint a kaland során fellelhető rúnákból kell megtanulnunk őket.

A gyűjtögetős tanulás mellett akadnak szintlépés ál-

vábbi négyet sajátíthatunk el.

**Az öltözködés felsofoka.** Szerepjáték lévén nagy hangsúly helyeződik a felszerelések megválasztására. Az ezernél többféle tárgy már önmagában is szavatolja a változatossá-

got, ám szettek összegyűjtésére is lehetőség nyílik. Ezek darabjai amellett, hogy jól mutatnak együtt, újabb tulajdonságokkal ruházzák fel a tárgyakat. Rádásul sokukból azonos rendeltetésű, ám eltérő hatalommal bíró eszközöket is beszerezhetünk, így a kedvez-

mények elvesztése nélkül erősíthetjük támadásainkat. Érdekes újítás, hogy a karakterek sa-

## Vampirella

A játék egyik legeredetibb karaktere a vámpír hölgy. Noha nem ezt várná tőle az ember, de nappal lovagi eszmék szerint él, és segíti a hozzá fordulókat, csak éjszaka bújkál ki bálód a démon, szó szerint kimutatva a foga fehérjét. Ezáltal igazán sokrétű karakterré válik, akinek harci képességeit nagyszerűen kiegészíti a vérszívók természetlelti hatalma.

játos tárgylistával rendelkeznek. A gladiátor és a szeráf például viselhet vállvédőt, szemben a harci mágussal, aki jóformán pucéron kénytelen szaladgálni, ám cserébe sokkal több varázsgyűrű és medál hatékony viselése adatik meg neki.

**Végszó.** Bár a szerkesztőségbe érkezett újságírói pél-

dány kézhezvételéig egy szót sem hallottam a Sacradról, a játék első pillantásra megbabonázott. A készítő nagy hozzáértéssel választották ki a Dia-

blo sorozat mindkét részének a legjobb tulajdonságait, és elegyítették a valódi szerepjátékok kihívásával.

Egyetlen hibájú a csaták túlságosan egyszerűsége, de a valódi kihívás a túlélés, hiszen még hússzoros túlélővel is jóformán karcolás nélkül bántam el, ám ezt bizonyosra veszem, hogy csak

a játék béta állapota indokolja, a végleges változat megjelenéséig még bőven van idő az erőegyensúly beállítására.

Addig is elevenítsük fel a BattleNeten szerzett tapasztalatainkat, biztosra veszem, hogy hamarosan a Sacrad szerverein látjuk viszont egymást!

Bird



Prv: Egyedülálló játszható karakterek, Kiegészítőjazzott különleges képességek

HANGULAT	23	25	GÉPIRÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PIV 1700, 512 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	08	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	87%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Készlet: Egyszer véget ér



# GANGLAND

## INFOBOX

Kategória: akció/RTS/RPG • Kiadó: Whiptail Interactive • Fejlesztő: MediaMobstert • Web: [www.mediamobsters.com](http://www.mediamobsters.com)



• Alvilági korszakok: több-  
rője az egyeduralomért.

• Több mint 500 emberrel  
kezelhető. 6000 vé-  
rás.

• Változtatható a 28  
különbözően. 24  
különbözően pályán.

• Alvilági korszakok: több-  
rője az egyeduralomért.

• Több mint 500 emberrel  
kezelhető. 6000 vé-  
rás.

• Változtatható a 28  
különbözően. 24  
különbözően pályán.

• Alvilági korszakok: több-  
rője az egyeduralomért.

• Több mint 500 emberrel  
kezelhető. 6000 vé-  
rás.

• Változtatható a 28  
különbözően. 24  
különbözően pályán.

• Alvilági korszakok: több-  
rője az egyeduralomért.

• Több mint 500 emberrel  
kezelhető. 6000 vé-  
rás.

• Változtatható a 28  
különbözően. 24  
különbözően pályán.

Amennyiben a leadási határidők betartásától eltekintünk, összességében törvénytisz-  
telőnek lehet tekinteni a sorok szerzőjét. Legalábbis így volt, mielőtt sorsa a Gang-  
land utcáira nem vetette. Hogy mi a helyzet most, bizonyára mindenkit érdekel, aki  
ugyanide tervezli utazását. Már sokkal jobban megérti mindazokat, akik a szigorú ha-  
gyományokra épülő családi elvárások által vezetve kerülnek szembe a köz érdekeit  
védeni hivatott törvénnyel. Életformájuk mégsem nevezhető törvényen kívülinek, hi-  
szen saját rendjük és környezetük védelméért élnek és tevékenykednek. Megérti őket,  
mert már ő is közéjük tartozik...

Ebben a városban végre rend van. Semmi sem  
történhet Don Vincenzo bejegyzése nélkül.  
Kezében az igazságszolgáltatás, a gazdaság,  
az utcák és a terek. Bár mindennek ára van, nincs  
olyan igény, ami kínálattal ne találkozna. Nincs  
olyan kérdés, amelyiket meg ne oldana. Most, hogy  
fiai átvették az üzlet napi gondjait, van egy kis ide-  
je, hogy megossza veletek élete történetét, mesél-  
jen városáról.

**Ütös nyitólépés.** Ha az első játékkal jelentke-  
ző fejlesztők rögtön ilyen komoly darabbal esnek át  
a tűzkereszteségen, érdemes nevükre jobban odafigyelni. A sok  
jófiú és akciós után felfedezett színes alvilági életforma meg-  
formálásában már többen is letették kézigyüket. Az akciókban  
is bővelkedő, de stratégiai és gazdasági elemeket is tartalmazó  
irányzathoz járul hozzá a MediaMobsters csapata, kétéves fej-  
lesztést követően.

A Gangland a Syndicate-tel nyitott műfaj élő városába helyezi a  
játék cselekményét. A civil lakosok önálló életet élnek. Dolgoz-  
nak, szórakoznak, lődörögnek az utcákon, ám a háttérben a vá-  
ros kerületeinek gazdasági irányítása egy-egy szembenálló csa-



lád kezében összpontosul. Az utcákon a minden-  
napi élet mellett véres leszámolások, likvidálások  
zajlanak, míg az épületek homlokzatai mögött  
szokásos és a rendőrség által üldözött illegális te-  
vékenységek folynak. Ilyen körülmények között kell  
a városba érkező újoncokról, végigjárva számos sze-  
replőket, eljutni arra a szintre, hogy átvesszük a  
család és a város teljes körű irányítását

Az önálló műfajok ötvözése, ha jól sikerül, általában  
japán játékokká nemesedik, melyek múltán hagy-  
nak tartós nyomot a játékosok emlékeiben. Ma már  
nem számít különleges ingernek, ha a valós idejű és a gazdasá-  
gi stratégia némi akció jelleggel keveredik. De mi van akkor, ha  
egy kis Sims is kerül a főzetbe? Hogyan is lehetne másként ér-  
zékelni egy összetartó, szicíliai gyökerekkel rendelkező család  
életét, ha alakításában nem veszünk részt. Először fenntartással  
kezeltem a kérdést, mivel a mai napig nem értem meg a Sims  
jelenséget. Aztán kezdett összeállni a kép. Bevallom, végül a  
gyermekáldás érdekében félrevonuló pár fedett szobája előtt  
szinte önkéntelenül forgattam el a nézőpontot, hátha beleshetek  
valahogy. Upsz!



## Vakuzák, Triádok és a többiek

Egyes fejzetek után különböző megbízásokat kapunk külföldi kapcsolatainktól. Ezek általában eléggé durva feladatok, azonban komoly jutalom jár teljesítésükért. Különleges – összesen 12 félé – , csak így elnyerhető taggal erősíthetjük csapatunkat, akik speciális feladatokat képesek elvégezni. A teljesített megbízások után profilunkhoz kerülnek a szuper egységek, így azokat más játékmódokban is csak ettől kezdve használhatjuk.



**Bomber/Orosz robbantási szakértő** – Vele nyernek értelem a magas épületek, hiszen néhány tik-tak után látványosan romhalmazzá válik minden, ami a talaj felett állt.

**Thief/Tolvaj** – Nemcsak értékek ellopajdonlásában jeleskednek, hanem ők tudnak járműveket elkütni.



**Ninja** – A Vakuzák ajándéka. Az AI nem veszi észre őket, így közel férközhetnek bárkihez.



**Big Mama** – Túlélyos olasz nagyanyó vadászpuskával a hóna alatt. Eő. csomag nélkül képes gyógyítani.

**Infiltrator/Besurranó** – Teljesen jellegtelen és feyvertelen főszer, aki képes átvenni egy hasonló súlycsoportú ellenfél szerepét, fegyverét, öltözetét. Beépült emberünk gond nélkül beszélget az ellenséges főnökkhöz is.



**Black Widow/Kínai Fekete Özvegy** – Fekete, szűk szarkó és mindkét kezében géppisztoly. Közelharcban írgalmatlan tűzerőt képvisel, viszont töménytelen löszert fogyaszt.

Tehát a családalapítás, a gyermeknevelés is mind fontos része egy Don életének.

**Üdvözlőjük Paradise Cityben!** A város kortalan látványvilága egyfajta modern Chicagó és Las Vegasra emlékeztet. Különböző hangulatú öt negyedében a graffitikkal tarkított szűk sikátoroktól a kikötői dokkrok raktárcsarnokain keresztül a fényűző parkokig mindennel találkozhatunk. Az utcák egész részletesen kidolgozottak. Oszlopok elektromos vezetékekkel, közlekedési táblákkal, hot-dog árus standok színesítik az egyébként sem élettelen járdákat. A magas épületekkel zsúfolt környékeken bizony jól jön a szabad kamerakezelés. Hevesebb akciók során viszont meglehetősen kellemetlen keresgélni a legjobb nézőpontot.

Valamennyi épület földszinti helységeit látogathatjuk. Belépve a felső szintek eltűnnek, így áttekinthetjük az egész üzletet, vagy lakást. Az üzletmenetért felelős alakot könnyen felismerhetjük. Neki lehet ajánlatokat tenni, ha be akarjuk vonni a családi bizniszbe

Ellenfeleinket a forgalomból kivonni, ez a játék központi cselekménye. A város igen nagy, az 500 főt meghaladó létszám komoly nyüzsgést okoz, esélyünk sincs, hogy egy pillanat alatt áttekinthessük érdekeltségünket. Néhány rossz tapasztalat birtokában ilyen környezetben ijesztő, ha karaktereink önállósították magukat. Szerencsére ezúttal a játékmenet egészehez jól illeszkedő, egyszerű harcrendszert gondoskodik az utcai csatákról. Írgalmatlan golyózápor jár egy-egy kisebb összecsapás is, ám nagy része inkább látvány. A sebzdődések mértéke nem igényel kapkodást, a tűz viszonzása teljesen intelligens, csak ritkán igényel kézi célzást. Egyetlen feladatunk, lehetőleg fedezék mögé állni, ami szintén nem okoz gondot a sok kuka, konténer és telefonfülke között.

A nagyobb távolságokat járművel tehetjük meg, már amennyi-

ben rendelkezünk vele. Hétféle, utas- és raktérben, valamint sebességben eltérő típussal találkozhatunk. Itt azonban a MediaMobs-ers fiúk súlyos hibát követtek el. Kapják is érte az „áldást” minden fórumon. Autóba szállva ugyanis nem térhetünk le az úttestről. A járdaszegélynek, mint betonfalnak ütközünk, ami keserű kintlódással teszi a közlekedést. Ennek ellenére muszáj megbarátkoznunk vele, hiszen sürgős és különleges melókhoz elengedhetetlen.

**Családrégény.** Az egyik Mangano fiút holtan találják, ám a rendőrség nem akad rá az elkövetőkre. Nagypapja azonban rájön, hogy Amerikába leléceit másik három unokája áll a gaz



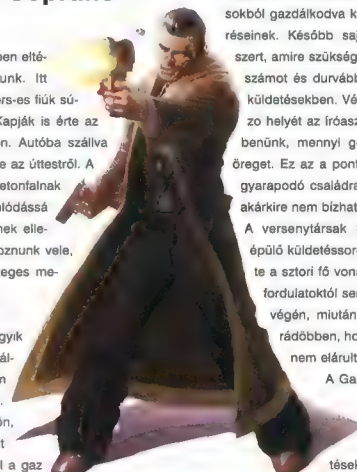
testvérgyilkosság mögött. Hívja hát otthon maradt utolsó unokáját, és elküldi Paradise Citybe Vincenzo nagybácsihoz, hogy szerencsét próbáljon. Ha pedig már Amerikában jár, jól meg is bosszúthatná testvérének halálát a többi testvérén. Nos, hát akadnak benne Benedek Elek vonások is, de szerencsére nem kell leragadnunk a sztori bevezetőjében.

Kezdetben nagybátyánk által kiosztott forrásköbök gazdálkodva kell elegyet tennünk kéreseink. Később saját bevételre teszünk szert, amire szükség is van a nagyobb létszámot és durvább fegyverzetet igénylő küldetésekben. Végül átvesszük Vincenzó helyét az íróasztal mögött, és rádobbanunk, mennyi gond nyomasztotta az öreget. Ez az a pont, ahol a nősülés által gyarapodó családra van szükség, hiszen akárkire nem bízhatjuk az üzleti ügyeket.

A versenytársak brutális lenyomására épülő küldetéssorozat mind a 16 fejezete a sztori fő valaminek halad. Hősünk, a fordulatoktól sem mentes események végén, miután elveszté szeretettét is, rádobban, hogy... Nono! Már majdnem elértem a poént.

A Gangland multiplayer oldal is éppen olyan hangsúlyos, mint az apró küldetésekből álló, egy-egy na-

## „Minőségbiztosítás: Tony Soprano.”





gyobb henteslást tartalmazó egyjátékos fejezetek. Összesen 24 térkép közül választhatunk, melyeken legfeljebb 8 játékos szállhat szembe egymással a játék minden eleméhez hozzáférve, vagy különböző korlátozásokkal. Ez a játékmód is játszható a gép ellen, ami a magányos farkasok számára is biztosítja a játék hosszú élettartamát.

**Ha szintet lépek, azt teszed, amit mondok!** Karakterünk tulajdonságai nem túl összetettek, elsősorban azt határozzák meg, hány embert tudunk irányítani. A tapasztalati szint feloldásával egy bizonyos határig újabb rekeszek nyílnak meg, amelyeket a fejük felett bankjegyekkel ácsorgó tagokkal lehet feltölteni. Bár számos különböző felbérlehető alakkal találkozunk, mindössze két löfegyveres és két testközeli eredményes alapítást jöhet számításba. Ez utóbbiak közül kedvenceim a könnygáz spray-vel fellegyezett csajok. Egy pillanat alatt lerohanják az adatakat, és a „chemotoxszal” mozgásképtelenné teszik, hogy aztán egy Tommy Gun elvégezzék feladatát.

Ha saját családi irodával (safe-house) rendelkezünk, akkor újabb lehetőségek nyílnak a létszám növelésére. Irátszalunknál üve általában haragosuk likvidálásáért kéri fegyveresek keszerek fel, akik a halálhírt követően szolgáltatunkba állnak, tulajdonságaikról független létszámban. Ez az a pozíció, amelyet már a nők sem utasítanak vissza, főleg ha ajánlatunkhoz egy jelentős összeget is hozzáteszünk. Az elfogadott házassági ajánlatot egy templomban kell szentesítenünk, ám az újdonsült asszonyt – milyen életszerű – nem lehet irányítani. Miután „kapcsolatot” létesítettünk vele, hamarosan újabb Mangánóval tűnik fel, ami tovább

növeli felbérlehető embereink számát. Főképpen, ha védelmével biztosítjuk, hogy megérje a felnőttkort. Intellektuális, szép, vagy sportos nők közül választva egyúttal azt is eldöntjük, mi lesz gyermekünk, ha

különböző karakterek egyéb kellékei egy gyűjtőbe kerülnek. Felhasználásuk közös, így nem kell elosztással törődnünk.

A rész tulajdonunkban lévő üzletek folyamatosan szolgáltatják az egyes tárgyakat, amelyeket begyűjtünk, ezek a gép által irányított fickók hordanak az irodába.

Egyes üzletek termékeivel kereskedhetünk is. Az íróasztalnál szintén folyamatosan csörög a telefon külföldi kapcsolataink ajánlataival. A lopott ékszerek, luxuscikkek fejében különleges képességek emberekhez vagy pénzhez juthatunk.

Pénz pedig sok kell, hiszen háborúban állunk. Üzletresek vásárlására, fegyverbeszerzésre, emberek felfogadására költjük a legtöbbet. A rendőrpáncsok általában házhöz jön némi kenőpénzért. Ha kezdődőkenket nem jól fektetjük be, vagy használjuk fel, könnyen ellehetetleníthetjük magunkat, amire csak az újrad

kezdés jelent megoldást. A Gangland fejlesztői példaértéket egy egyszerűsítették le egy nagyon összetett környezet játékmenetét. Bár a betanulási idő így is igénybe vesz egy fél napot, megvan benne az előrelépésnek a lassú, de nem unalmas élménye. Sikerült végre olyan akció-stratégiai játékot alkotni, amelyben a hosszú játékidőt nem kényszerűen ismétlődő elemek érik el. Vitathatatlan, hogy néhány tervezési baki komoly árnyékot vet a Gangland sikerére, de úgy tűnik, a fejlesztők fogékonyak minden kritikára. A március végére ígért javítócsomag már nemcsak hibákat fog eltüntetni, de például a mentési lehetőség érthetetlen hiányát is orvosolja majd.

Lázi

## „Szervezett bűnözésben utazók számára vizsgaanyag!”

nagy lesz: jogász, csábító vagy gyilkológép.

**Az üzlet, az üzlet.** A szerepjáték-elemek ötvözése szerencsére nem jelenti azt, hogy mindenféle tárgyak háztáskába pakolgatá-



## „A műfaj krémje csak a piszkos munkákat bízta ránk. Most végre beülhetünk a bőrfotelbe is.”

sával töltjük majd a játékidő felét. Karaktereink egyszerűen nem rendelkeznek tárgyakkal. A fegyveresek, mint a lőszér, a dinamit, az eü. csomag és a

### Hogy kerül a játék az asztalra

A Gangland fejlesztői korábban más platformon, a társasjátékok terén tették le játékokat az asztalra. Díjazásban is részesült „Gyerünk majom!” című kvíztékunk már elindult nemzetközi hódító útjára. Egyszer talán hozzánk is elér.



Pro: Hatalmas és részletes világ. Kozmikus, nem idegesítő akció. Hosszú játékidő.

HANGULAT	19	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	25	25	PIII 400, 128 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	08	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	87%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	10	10	

Kritika: A hanglejtésnél. Nincs menü, csak befejezett „hódítás” után. A járművek irányítása jó indulttal is kudarca.





Egy egyszerűen pont a megszámíthatatlan variációból



Ebből a perspektívából akár a gazdasági szimuláció fogalmának új megközelítése is lehetséges.

# SÖLDNER: SECRET WARS

## INFOBOX

Kategória: FPS • Kiadó: JoWood • Fejlesztő: Wings Simulation • Web: soldner.jowood.com



• Bétateszt bevezető a Battlefield-dal konkuráló, jelenkori harci szimulációk felmérésére és ilyen reményekkel multiplayer oldalról

Némi küzdelmünkbe került ugyan, de elértük, hogy betekintést nyerhessünk a Söldner egyelőre valóban titkos háborúiba a JoWood szerverein. Úgy tűnik, ez a zárt bétatesztetek hónapja nálunk. A története alapján a közeli jövőbe helyezkedő, ám valójában elsőséggént a „sokszereplős fps-ek” közül reális, jelenkori harci szimulációt nyújtó program legizgalmasabb jellemzői közül bár sok még nem fedte fel magát, az előzetes ítélet már így is egy elégedett böffentás. Ez remélhetőleg azt vetíti elő, hogy a végleges verzió mindenkit tétlenül tartogató, de legalábbis 80% feletti értékelést osztunk rá. Érdeklődésfelkeltés kipipálva, ideje megvizsgálni a kielégítő béta bitjeit!

A történet, bár megalapozott, sok szót nem érdemel, s tán olvasók is a nem túl régi rég születte előzetesben: a nagyhatalmak 2010-re megújult a látványos erő-demonstrációkat, és gazdasági-politikai érdekeik érvényesítéséért immár szinte kizárólag kis létszámú, titkos alakulatokkal küzdenek a TV-nézők számára ismeretlen helyeken. E csapatok feladatakor meglehetősen széles, és a végleges verzió igyekszik a különleges akciók minden lehetséges variációját felkínálni a célozpótlást, -megsemmisítéstől az olyan ritkaságokig, mint a szimmetrikus tűszemlést, és igazán különlegesnek számító játékmódszeresztől(!) nem is beszélve (azaz dehogynem, legtöbbet pont arról beszélve). A bétában a tekintélyes listából sajnos mindössze a területfoglalást tapasztalhattuk meg, mely majd teljes egészében Battlefield-elven működik (a csapatjátékra való érzékenység miatt inkább a Vietnamhoz közelebb állva). Adott a pályán egy csomó zászló, csapatunk minél többet bírtoolk belőjük az ellenfélnél, annál gyorsabban fog azok pontjainak száma. Ha ezt nullára redukáljuk, győzünk, fordított esetben pedig veszünk. A zászlók természetesen használhatók újjáéledési pontként; a legjelentősebb eltérés a megszokotthoz képest, hogy a főhadiszállások is elfoglalhatók (ráadásul



akár közvetlenül, egy másik támaszpontot sem érintve), s ezt követően a menet szinte azonnal véget ér - ami sajnos nem tesz jót a játékménethetnek.

A pályák átlagosan 24 játékosra tervezettek, vagyis nagyok, de ahogy két éve még ámulattal töltött volna el mindenkit méretük, úgy nem nevezhetők ma már hatalmasnak. Megtapasztalhattuk már, hogy ilyen méretek mellett egyszerűen nem lehet a különböző taktikai lehetőségek részletes kidolgozását elvárni a fejlesztőtől, a játékosok maguk vágják az utat arra, amerre nekik tetszik, a térképek elég, ha erre alapvető lehetőséget adnak. Itt adnak. A téjak, melyeket bejárhatunk, tipikusnak európaiak (tudom, hogy már mindenkinek hányingere van ettől a szótól, bocsnat): hegyekkel, völgyekkel, folyókkal, tavakkal, kis házakkal, és ezért számunkra kicsit unalmasak, nem konkurálhatnak a Midway szigetekkel, vagy Hanoi látképével, de rendelkeznek az élvezetes játékhoz szükséges hangulattal.

A hangsúly a Söldnerben kétségtelenül nem a „hol”ra, hanem a „kivel és mivel”-re került. Az ezekre a kérdésekre adott válaszok a program legerősebb pontjai, melyeket a bennfentese már rövid betűszavakkal is képesek megválaszolni. Az első három betű, a UCS (Unit Customization System) bakánk teljesen egyedi megjelenését szavatolja. Tucyatni arc, sisak, felső- és alsóruházat, de még kesztyű, csizma és napszemüveg közül is válogathat-



tunk, ami, kivált taktikai játékok között, tényleg szokatlan lehetőség. Egy elvetemült variációt talán láthatok is a környéken. Érdekes megemlíteni, hogy a személyre szabott katonák mozgáskultúrája is túlmutat a rohanás-lopakodás-küszás hármason, lyébéli commandóként képesek WC-ablaknyi lyukakon egy laza lendülettel bevetni magukat.

Az AFW kifejezés (nem írom ki, mert idiótán hangzik) a program hihetetlen járműválasztékát takarja. Először rutinosan rohantam körül a bázisomat jármű után kutatva, majd miután nem leltam, benyugodtam, hogy talán ez is egy későbbi verzióra marad. Mikor belenéztem a több helytűt felái-

ismert harci járgányt és csapatszálított, továbbá olyan inyenccseket, melyek semmi másra nem jók, minthogy a világnak ezen a felén élőknek megdobogtassák a szívet (Lada, Urál teherautó, traktor!).

Más kérdés a típusok eltéréseinek mértéke, modellezésük részletessége. Fizika terén a program egyelőre igen gyatrán áll, a tankok faramuci módon képesek forgolódni, a süllyk sem érezhetően eléggé erősen, a kerekese pedig néha megdermedt léggömbként pattognak. A helikopterek szimulációja – amellett, hogy jelenlétük hatalmas többletet ad a hangulathoz – már biztos sikeresebb, mert én sokadszorra sem bírtam velük. Első próbálkozásom rövid időn belül katapultálásba torkollott, amit, mivel egy fa ágain bucskáltam végig, túl is élttem volna, ha rám nem esik a lángoló helikopter, majd, a burleszk-rajzfilm jellegét beteljesítendő, rám nem dől az előbb még életet mentő, a becsapódástól megrendült fenyőfa.

És most jön az újabb betűszó, az ADS, hosszsan Advanced Destruction System, mely

## Első élmény

Lévin a beszámoló újságíróknak és belső tesztereknek nyitott verzióról készült, mindössze ketten voltak a szerveren. A grafika részletre fókuszálva kódorogtam az erdőben, amikor meghallottam a rotorok suhogását. Kémlelni kezdtem az eget, és hamarosan meg is láttam a közzeli domb mögüi előbukkanó helikoptert. Reflexből eleresztettem rá egy sorozatot, amire persze ő is tüzet nyitott dupla gépágyúból. Villámgyorsan behasaltam egy sűrű bozótba, közben, hogy ez az első meccsem, és megkérdeztem, hogyan tudok én is egy ilyen cuccot szerezni. Készségesen elmagyarázta, hogy csak a főhadiszálláson lehet, majd helikopterrel elhúzott. Követtem, leszállt a bázisom mellett, és közben folyamatosan magyarázva körbevezetett. Miután helikopterből meg tankból is bevásároltam, tévován megállunk egymással szemben, és minthogy tüzet nyitni ezek után már nem lehetett, bámultunk. Hirtelen, azóta sem tudom hogyan, nekilált karját szétárvá körülfalcolni a katonámat. Nézve, ahogy napszemüveges bakáljának hátán a bajor stílusú bakugrásoktól billeg kétembnyi bazooka, nem tudtam megállni, hogy hangosan el ne röhögjem magam. Ekkor kezdtem megkedvelni a Söldnert.

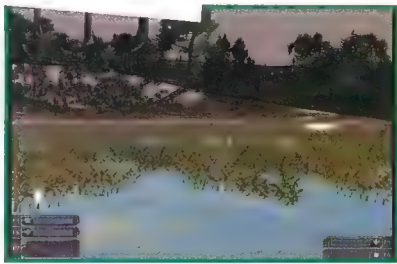


**„A kerekese járművek, tankok és helikopterek száma osztályonként külön-külön is felülmúlja a ma uralkodó multiplayer játékok kínálatát, együttesen pedig talán akkor is befednék a pályát, ha csak egy-egy példány parkolna rajta mindegyikből.”**

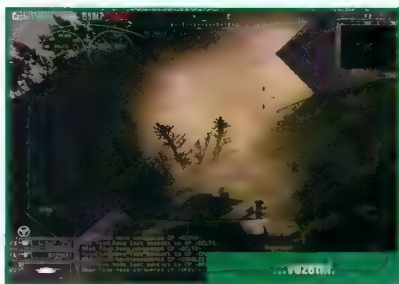
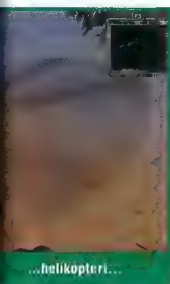
lított betonarázsok egyikébe, megértettem, miért nem volt alkalmazható a szokványos módszer – de csak azt követően, hogy levegő után kapkodtam. A kerekese járművek, tankok és helikopterek száma osztályonként külön-külön is felülmúlja a ma uralkodó multiplayer játékok kínálatát, együttesen pedig talán akkor is befednék a pályát, ha csak egy-egy példány parkolna rajta mindegyikből. Számszerűsíteni felesleges lenne, mert úgy nő a mennyiségük, hogy még a hivatalos oldal is tízes nagyságrendekkel van lemaradva – képzeljétek el a soknál is többet, gyakorlatilag az összes ma forgalomban lévő, relatíve köz-

újabb adalék a Söldner eredeti izéhez. A robbanások hangos reccsége közepette kényszerlűk elfekvésre a közelben álló fákat, de megteszi ezt a láncaltapasok tömege is (hogy utána a rönkök útjukat állják). Nem csak a természetes táj, az épületek is hasonlóképp formálhatók. Egy bázis éreit a megfelelő eszközzel immár őrnyomostul tünethetjük el, a rejtőzködők fölül kiűhetjük a tetőt, rájuk omlasztatjuk a

falakat! A rendszer nem fizikai motor alapján számol, de az épületekhez átlagosan tárolt amortizálási variációk száma a processzor túlterhelése nélkül elég a többletélmény átnyújtásához. Már azt mondanám, hogy ennyi elég is lesz az üdvösséghez, de... ..a fegyverzenél még mindig képes eltáttatni a számát. A felsorakozó piz-







## Modok már most

A Söldnerben úgy tűnik, nem csak a bétatesztelőket lát-nak fantáziát. Ha a Half-Life 2-t körülölgő tervtenger-hez nem is mérhető, de tény, hogy már előrehaladott állapotban találni középkori (ez a legnyilvánvalóbb), II. Világháborús és sci-fi mod fejlesztéseket.

tolók, puskák és önjáróvetők száma a járműve-kéhez hasonlóan hatalmas – ennél nagyobb talán még gyengébb fegyverszakértőknek sem sikerülne elképzelni, és íps-ben egyszerűen felesleges is. Hogy végre konkrét számokat is bizonyít-son, összeszámoltam: jelenleg kerekén 70 db. pusztító eszközből válogathatunk, és amennyit ebből nekem sikerült kipróbálnom, azok a példá-nyak az eltérő tulajdonságok és a különböző lö-véshangok kidolgozása mellett tanúszkodtak. Elis-merésre méltó, és ha az addigi tendenciák folyta-tódnak, ez a szám meglehet, addig fog nőni, amíg még beépítésre nem került aktuális fegyver van a Földön

A pénzügyrendszer, melyből mindezt a különálló ga-rázsokból összevásárolhatjuk, már kevésbé tö-rekszik a valós állapotok hű megformálására. Nem hiszem, hogy sok zsoldost indítanak útjára, végződjön kudarcral akciója bármennyiszer, 50000 dollárral a zsebében, mely minden egyes sikeres cselekedet, sőt, élve eltöltött néhány perc után újabb tekin-télyes vagyonnal gyarapodik. Persze valószínű, hogy a pro-gram csak a bétatesztterekkel ilyen bőkezű, hisz ha fél óra já-

ték után tudnánk összekuporgatni egy helikopte-re, amit legkevesebb harmadszorra lehet csak eredményesen vezetni, az jelentősen lelassítaná a bugok kiszűrésének folyamatát, és még úgy apasztaná a lelkesedést. Az árak közti arányok azonban semmiképp sincsenek rendben – sokan lennének boldogok, ha három AK47-es árából megvehetnének egy Chinook helikoptert, de egy kritikus ezt le kell, hogy lombozzon.

A látvány jellemzésére az átlagos a legmegfele-lőbb szó, de szerencsére a hardverigényre is. Nem zavaróan szögletes, nem hervasztóan élette-len, de a kiemelkedőtől is messze áll – a képekből nagyjából láthatjátok, mire lehet számítani, bár nem mindegyik tük-rözi a saját motorból kizhozható ma-ximumot. A grafikai részletesség szerencsére megfelelően igényre szabható, ha logikálanságok akad-nak is. Nem értem például, hogy az aljnóvényzet megjelenítése miért opcionális. Az UT-ben ez helyes, de taktikai többszereplős játékokban hiá-ba emel sokat az életszerű hangula-ción, vajmi kevesen fogják megnehe-zíteni a dolgukat azzal, hogy elrejtik

ter rotorainak zúgása pedig elsőre – csak mert ilyen élethűséget játékokban még nem hallottam – döbbenetesen jó.

Béta lévén mindkét területre még erősen jellem-zők a bugok, melyek a monitoron iszonyú meny-nységű átlóság képében jelentkeznek, a hangfa-lakból pedig beragadó, elnémuló, illetve eseten-ként borzalmas, kísérteties, indokolatlan nyilkor-gás-visítás formájában áradnak. Remélhetőleg ezeknek a végleges verzióra – melynek jelenlegi, április 30-i megjelenési időpontját az összes játé-kos, akivel eddig beszéltem, egyöntetűen tartha-tatlannak tartja – írmagja sem marad. A zárt béta-



**„Első repülést célzó próbálkozásom rövid időn belül katas-trofálisra fordult, amit túl is éltem volna, ha rám nem esik a lángoló helikopter majd, a burleszk-rajzfilm jelleget beteljesítendő, rám nem dől a becsapódástól megrendült fenyőfa.”**



az ellen-felet maguk elől, és leterhelik a vi-deokártyájukat. Az audio oldal ugyanígy az elfogadható közepszer kategóriáját erősíti. A tucatszór fel-hangzó verbális „Zódnér” fogó ide-gesítő (írólag, hogy német játékról lévén szó biztosan szöldnernek, vagy legfeljebb zöldnernek kell ejte-ni), a katonák hörgése-morgása nem zavaró, a fegyverek és a földi járművek zaja megfelelő, a helikop-

tesztnek persze elő-nyei is léteznek, melyek elsősorban a légkörben érezhetők. Nem akadt példa arra, hogy bárki a másikat megvádolta, szidta volna, általános a to-leráns, segítőkész, barátságos hozzáállás, sőt, egyszer még az is megesett, hogy egy német srác, akivel korábban beszélgettem, bocsánatot kért, amiért lelőtt. Talán ez is hozzájárult, de két-ségtelenül a Söldner értékei alapozták meg, hogy ilyen elégedett, reményteljes hangnemben zárjam le a cikket.

# HARDVERHÍREK

## A WARNER BROS. IS BESZÁLL A JÁTEKBIZNISZBE

A televíziós és filmipari óriás bejelentette, hogy a közeljövőben önálló, interaktív szórakoztatásra épülő részleget fog létrehozni, amely játékkonzolokat, kébel nélküli eszközöket, valamint PC-s játékokat fog fejleszteni. A Warner Bros. Interactive Entertainment Inc. elnöke várhatóan az a Jason Hall lesz, aki a Mönköt Production Inc. színeiben már korábban is dolgozott együtt a Warnerrel, megpedig egy multiplayer alapú, a Matrix filmek világára épülő on-line játék elkészítésében. Az új cég része lesz a Warner Bros. Games, amely saját neve alatt fúto számítógépes játékokat fog alkotni, valamint terjeszteni. A stúdió számára ez nem lesz teljesen új feladat, hiszen már korábban is dolgozott együtt más játékt fejlesztő vállalatokkal, amelyek a Warner tulajdonában álló filmek játékadaptációját készítették el. Ilyen volt többek között a Harry Potter sorozat is.



## PLAYSTATION 2 LIMITED EDITION

A Sony Computer Entertainment Europe tájékoztatta a nagydémüt, hogy március elején piacra bocsja Aqua nevű, kékes-feketén színezett PlayStation 2 játékkonzolját. Az Aqua egy ún. DualShock 2 játékkonzollal, illetve megvásárolható, melyhez a cég számos illó állványt, valamint memóriakártyát is csomagol. A konzol ára kis hazánkban 64 990 aranytalér, míg a hozzá dukáló 8 MB-os memóriakártyáé 10 990 világoskék pezsgő.



## 1GB-OS HOLOGRAM-MEMÓRIAKÁRTYA AZ NTT-TŐL.



Az NTT Inc. február közepén közleményben jelentette be, hogy elkészült legújabb memóriakártyájával. A készülék többszörösen, filmnyomással előállított struktúrákat alkalmaz az adatok tárolására, amely egy különleges műanyagon helyezkedik el. A bányeg nagyságú (!) lemeze összesen 1 GB adatmennyiséget fér. A cég által az eszköz képességeinek és lehetséges felhasználási módjainak demonstrálására készített prototípust a MICA Media névre hallgat. A készülék nagy előnye, hogy újrahasznosítható, komoly memóriakapacitással bír, hamisítása, másolása roppant nehéz, előállításai költsége relatíve alacsony, valamint igen kicsi az energiagigénye is. A memória úgy működik, hogy a digitális jeleket egy 2D-s képként kódolja, amelyet aztán hologrammá alakít át. A hologram rögzítése egy mikronnál is kisebb konvex/konkáv minták formájában történik, amely 100 réteget fog át. A kapacitás növelését vékony filmrétegek további hozzáadásával lehet elérni. Az NTT becslése szerint a technológia legelső nagyipari hasznosítása a félvezetőgyártásban jelenleg jellemző, csak olvasható memóriák felváltása lesz, ahol az eszköz lényegesen kisebb mérettel, valamint jóval olcsóbb előállítási költséggel megelőzi a konkurenciát. Elemzők szerint később lehetséges volna a technológiával akár a papírt is felváltani a médiában, ahol az információkat jegy vagy kupon formájában juttatnák el a felhasználókhoz. A vállalat ugyanakkor bemutatta fejlesztését a zeneipar számára is, amely előtt az eszköz segítségével széles körben új lehetőség nyílt meg a zene tömeges terjesztésére.

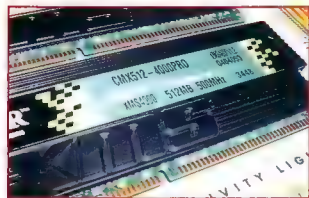


## WINDOWS FORRÁSKÓD A NETEN!

A Microsoft az elmúlt hetekben igen komoly nehézségekkel kellett, hogy szembenézzen. Ezek közül a leg súlyosabb az volt, hogy kisebb weboldalakon, valamint fájlcsereáló hálózatokon letölthetővé vált a Windows 2000, valamint a Windows NT (4.0) operációs rendszerek forráskódjának nagyon jelentős részlete. Mindez konkrétan annyit tesz, hogy a közelítőleg 40 GB-os állományból egy 203 MB-os fájl vált a lopás nyomán publikussá. A Microsoft az esetet követően nem sokkal közleményben ismerte el, hogy a kód eredeti, és az FBI segítségével azonnal megindította a nyomozást. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, szinte órákkal az eseményt követően már meg is jelentek az első teljes útmutatók a világhálón ahhoz, hogyan lehet kiaknázni a kódban rejlő egyes biztonsági hiányosságokat. Jó példa erre az Internet Explorer valamennyi 4.x, valamint 5.x verziója, amelyek kódzársának egyik hibája kihasználásával puffer-túlcusordulás lehet előidézni. Egy különlegesen átalakított bitmap kép segítségével a keletkezett biztonsági rés kiaknázható, és tetszőleges program futatható le a gazdagépen. A vállalat emiatt kifejezetten kérte a felhasználókat, hogy aki valamelyik négyes, vagy ötös verziójú Internet Explorer böngészővel rendelkezik, térjen át a hatosra, és egyúttal telepítse fel a Service Pack 1 nevű javítócsomagot is. Ezt a javítást egyébként még 2002 végén adták ki, és legutóbb a Windows XP Service Pack 1-be, valamint a Windows Server 2003-ba is integrálták. Chris Jones, a vállalat egyik alelnöke szerint a felhasználókat közvetlenül nem veszélyezteti a bűntény, mégis azt tanácsolja mindenkinek, hogy a biztonságot kedvőként érdemes lesz a közeljövőben megjelenő patch-eket letölteni és telepíteni. A nyomozás során a Microsoft figyelmének középpontjába érhetően a P2P (peer-to-peer) típusú fájlcsereáló rendszerek kerültek, mert a lopott kódrészlet ezeken terjed a leggyorsabban. A kód egyre több ilyen hálózattal készül megállapodást kötött annak érdekében, hogy a felhasználókat tájékoztassák a letöltés törvénytelenességéről, és e cselekedet lehetséges jogkövetkezményeiről. Mindenki, aki akár csak rákér az kódra, megkapja a figyelmeztető üzenetet. Ugyan az egyelőre nem világos, lesz-e ezeknek az intézkedéseknek különösebb eredménye, hiszen a felhasználóknak sok esetben nem kötelező e-mail címet megadniuk. Az egyszerű biztos, hogy a Microsoft szakértőinek fel van adva a lecke, hiszen a lehető legtöbb hibát kell a lehető legrövidebb idő alatt fellelőniük, és kijavítaniuk a kódban, még mielőtt újabb nem kívánt támadások következzenek be. Azt egyelőre nem tudni, hogy a kódrészlet vajon miként szivárgott ki. Egyes források az esetet a Microsoft egyik partnerével, a Mainsofttal hozták összefüggésbe, de mindössze annyit tudni, hogy a két cég együttműködik az eset kivizsgálásában. Természetes, hogy a redmondi vállalat vezetői nagyon óvatossá a nyilatkozatokkal, de azt azért többször is kijelentették, hogy a lopás nem a belső hálózat feltörése útján történt.



## ÚJABB MEMÓRIA-TERMÉKCSALÁD A CORSAIRTÓL



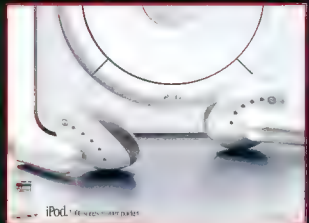
Hardverhíreink egyik állandó szereplője a Corsair, amely szinte hetente indít útnak újabb és újabb termékeket annak érdekében, hogy a nyers teljesítményre koncentrált, ugyanakkor igényes vásárlók minél szélesebb körét csábítsa magához. Piaci részesedését elnézve a törekvése igen sikeres világszerte. A cég XMS2 névre hallgató memóriacsaládját február 18-án mutatta be. A DDR2 technológiára épülő termékek egyike a Twin2X1024-4300 jelű, amely tulajdonképpen egy pár 533 MHz-en üzemelő, 512 MB-os DDR2-es lapka házastásából jött létre. A memóriákat ter-

mészetesen több menetben, a lehető legelőbb alaplapon tesztelik annak érdekében, hogy azok valamennyi DDR2-re felkészített chipkészlettel 100%-ban képesek legyenek együttműködni. A Twin2X1024-4300 támogatja a JEDEC szabványt, 4-4-4-12 látenciaértékkel bír, és a klasszikus fekete alumínium hővezető bordákkal látták el. A modulokat kifejezetten a teljesítmény szállítójainak, játékosoknak és tuningbajnokoknak ajánlják. Jelenleg valóban ez a leggyorsabb DDR2-típusú memória a világon. Kereskedelmi forgalomban - vélhetően nem csekély összegért - március eleje környékén lesz majd elérhető, csakúgy, mint kisebbik testvére, a fele akkora méretű CM2X512-4300-as lapka.

Ha figyelemmel követtük a hardverhíreket, akkor észrevehetjük, hogy a DDR2 szabvánnyal egyre többször találkozunk, nem csak rendszermemóriák, de videokártyák esetében is. A DDR2 minden valószínűség szerint a fejlődés következő meghatározó állomása lesz, amely ott folytatja, ahol a DDR1 lehetőségei véget érnek. Nem csak azért előnyös az új szabványra történő áttérés, mert jelentősen gyorsabb, hanem azért is, mert az energiaszükséglete 28%-kal kevesebb, mint a DDR1-é, miközben ára már most, egyelőre még csekélyebb költség elterjedtség mellett is megfizethető (megfelelő technológiai és gyártási háttér mellett a DDR1 lapkáknál akár olcsóbban is előállítható). Egyetlen (bár csak időleges) hátránya talán az, hogy visszafelé nem kompatibilis, ezért csak az erre felkészített alaplapon támothatja. A Samsung is éppen a napokban számolt be arról, hogy megkezdte GDDR3 specifikációknak megfelelő chipjei gyártását, melyek akár 800 MHz-en is működhetnek (a GDDR3 elnevezés egyébként félrevezető, hiszen a DDR2 memóriaszabvány alapjaira épül). Az Nvidia marketingigazgatója sietett az új technológiát és saját cégét is az egébe magasztalni, ami azért egy kicsit különös, hiszen a specifikáció kidolgozását eredetileg az ATI kezdeményezte. A Samsung moduljai 1600 MB/sec/ü adatátviteli sebességgel bírnak, ami a DDR1 szabvány kétszerese, 1,8 volt tápfeszültséget igényelnek, fogyasztásuk pedig 1,2 watt.



## ÚJ IPOD MINI TERMÉKEK A PIACON



Az Apple február végén indította útjára a roppant népszerű iPod digitális audio-lejátszóinak továbbfejlesztett változatát. Ezek a termékek az Apple kiskereskedelmi hálózatában, valamint online áruházában már most is kaphatók az USA-ban, világszerte megjelenésük pedig áprilisra várható. Az érdeklődés hatalmas, a még csak múlt hónapban bejelentett lejártszókra rövid időn belül több mint száz ezer előrendelés érkezett. Az iPod Mini körülbelül 1000 dollár, azaz ugyanannyit tudna tartani, mint 2001-ben bemutatott elődje, azonban mérete, valamint súlya is több mint a felére zsugorodott. Ebből következően természetesen az is, hogy az eredeti méretű lejátszó kapacitása jelentősen az is, hogy az eredeti méretű lejátszó kapacitása

teljesen jelentősen megnövekedett, hiszen a korábbi 1000 dal helyett immár 10 000 nóta tárolására képes. Philip Schiller, a vállalat Worldwide Product Marketing részlegéért felelős alelnöke szerint miközben csupán 50 dollárral kerül többre az iPod Mini a 256 MB memóriával ellátott flash-alapú lejátszóknál, addig tízszeresre több zenét tud tárolni, kisebb, könnyebben kezelhető, továbbá hangminőségben is sokkal jobb. A készülék működik mind Mac, mind Windows platformon, a zenék feltöltése FireWire, vagy USB 2.0 porton keresztül lehetséges. Az őt színein kapható digitális készülék ára 249 \$ körül fog alakulni. A termék felvezetésének kampányába egyből két a Pepsi is bekapott. Ez konkrétan azt jelenti, hogy egyes Pepsi árucikkek vásárlásával zenéket lehet nyerni az Apple iTunes Music Store több mint 500 ezer katalógusból, mégpedig ingyenes letöltés formájában. Összesen 100 millió (!) zene letöltésére jogosító kód lesz megtalálható minden harmadik Pepsi termék kupakjában.

# HARDVERHÍREK

## MICROSOFT KONTRA SPAM

Korábbi híreinkben már olvashattuk arról, hogy a Microsoft igen határozott szándéka a spamerek megállítására. Bill Gates nem is habozik minden lehetséges fórumon elmondani, hogy rossz idők következnek a káros reklámok kiűzésére, és úgy tűnik, most igencsak jó úton jár. Bár mint tudjuk, Bill apánk nem minden cselszöveget igazi jótétnek, ezért azt hiszem, ennek a mostani ábról-ábról mi, felhasználók kifejezetten örülni fogunk. Nem kevesebb történt ugyanis, mint hogy a Microsoft Nem York ügyvégeivel közösen letöltötték vizsgálata alapján a világ néhány legaktívabb spammerét idezi bíróság elé. A vád e cégek ellen az, hogy csalással megszerzett e-mail címekre küldtek üzeneteket, és ezzel megsértették New York, illetve Washington állam törvényeit. A vizsgálat lényege abban állt, hogy egyes Hotmail címekre úgynevezett spam-csapatokat telepítettek, amelyek segítségével hozzávetőlegesen negyven ezer kártékony üzenetet azonosítottak két hónap leforgása alatt. Elio Spitzer főügyész szerint a vádlottak - amelyek között olyan nevek vannak, mint a Delta Seven Communications, vagy az OptinRealBig.com - több mint hetek egymillió (!) spam elküldésért felelősek. A per célja a szervezetek felszámolása, de csak azután, hogy huszmillió dollár kártérítést fizettek velük. Nos, ez azért nem olcsó...

## 300 MB-OS MEREVLÉMEZ A HITACHITÓL

A Hitachi Ultrastar 10K300 a világ legnagyobb kapacitású, szerverekre és tárolórendszerekre szánt merevlémeze. Állítja közleményeiben a gyártó. A 3,5"-os lemez Ultra 320 SCSI, valamint üvegcsúszás változatokban lesz elérhető a második negyedétől. A háttértároló átlagos adatátviteli ideje 4,7 ms, maximális fenntartási adatátviteli sebessége 80 MB/s, tányérjával pedig 10000 rpm gyorsasággal működnek. Érdekesebb még, hogy a 750 gramm tömegű meghajtó működés közben 15 G erősségű ütésekre is képes ellenállni.





## A SOYO FORGALOMBA HOZTA ÚJ, "MEDIA CENTER"-ALKALMAZÁSRA FELKÉSZÍTETT SY-P4VAL KÓDJELŰ ALAPLAPJÁT

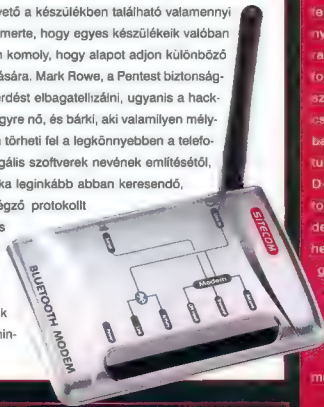


Kalmezzáhozz még csak telepített operációs rendszerre nincs szükség, az alaplap maga is megkönnyíti a feladattal.

Korábbi híreink között már szerepelt, hogy több cég is erőfeszítéseket tesz olyan eljárások kidolgozására, amelyekkel a felhasználók számára elérhetővé válik a hosszú bootolási procedura végigvárása, amennyiben gépüket csupán multimédiás alkalmazások futtatására szeretnék használni. Az "all-in-one" jellegű alaplap különleges BIOS- és multimédia menüvel bír, melyet a SOYO kifejezetten úgynevezett Media Centerre fejlesztett ki. Az azonnal betölthető menü lehetőségeit az a felhasználó számára, hogy a telepített multimédia-parifériákat (azaz MP3-at, a CD-t, a VCD-t, a DVD-t és a TV-t) megjelenítő ikonok közül szabadon válasszhasson, még mielőtt maga a rendszer beindulna. Sőt, ehhez az al-

## HACKER TÁMADÁS A BLUETOOTH ESZKÖZÖK ELLEN

Azért nem semmi, hová jutottunk. Egyre több felhívás érkezik a telefongyártók felé azzal, hogy fordítsanak sokkal nagyobb figyelmet a készülékeik Bluetooth rendszerében tapasztalható biztonsági gondok megoldására, ugyanis az Interneten mind szélesebb körben terjednek azok a szoftverek, amelyek megkönnyítik a telefonok Bluetooth-on keresztül történő feltörését. A szaknyelven legújabbban "bluesnarf"-nak nevezett hackertevékenység lényege abban áll, hogy a telefonok Bluetooth rendszerének hibáit kihasználva az elkövető a készülékben találhat valamennyi adatot egyszerűen leolvassa. Mind a Sony Ericsson, mind a Nokia elismerte, hogy egyes készülékek valóban sebezhetők, azonban utóbbi cég szerint a veszély annyira azért nem komoly, hogy alapot adjon különböző vásárlói igények érvényesítésére, például a telefonok garanciális javítására. Mark Rowe, a Pentest biztonságtechnikai cég szakértője arra figyelmeztet, hogy nem szabad a kérdést elbagatelizálni, ugyanis a hackerok, valamint azok tevékenységét segítő illegális szoftverek száma egyre nő, és bárki, aki valamilyen mélységig beleássa magát a témába, nagyon hamar rá tud jönni, hogyan törheti fel a legkönnyebben a telefonokat. Éppen emiatt kérte, hogy ha lehet, a saját tekintsen el az illegális szoftverek nevének említésétől, mert ez csak még jobban megkönnyítene a csálók dolgát. A hiba oka leginkább abban keresendő, hogy a gyártók miként implementálták az objektumok cseréjét végző protokollt (OBEX) készülékeikbe, amely mobil eszközökben használt megoldás az információk átvitelére. Ez a megoldás szándékos tervezői döntés volt, mert nem kapcsolódik hozzá az egyéni hitelesítés, amelynek segítségével az emberek könnyen küldhetnek egymásnak különböző üzleti adatokat, katalógusokat. Sajnos ugyanakkor a cégeknek be kell látniuk, az a koncepció azt is magával hozta, hogy a fájlok mindeftéle engedély nélkül mozgathatók egyik telefontól a másikig.



## A CINEMANOW FILMEKET TESZ LETÖLTHETŐVÉ

A cég, amely eddig kifejezetten filmek on-line rendelkezésére bonyolításával foglalkozott, úgy dönt, új vizuok évek, hiszen lehetővé teszi, hogy ügyfelei díj ellenében DVD minőségű hollywoodi filmeket töltsenek saját PC-jükre. A CinemaNow saját weboldalának fejlesztése során igen sok új lehetőséget is beiktatott digitálisfilm-szolgáltatásai közé, ezek egyike volt a saját részre történő letöltés engedélyezése. Az új rendszer egyelőre az USA-ban, Kanadában és Nagy-Britanniában érhető el. A vásárlók számos lehetőség közül választhatnak ennek keretében. Megvásárolhatnak egy filmet véglegesen, azaz saját tulajdonukba, vagy dönthetnek úgy, hogy havi előfizetést kérnek, de adott alkalmat letölthetnek akár egyetlen megtekintésre is. Természetesen ennek a felhasználásának egyelőre még nagyon sok hátránya van. Egyrészt, az emberek ahhoz vannak szokva, hogy minőségű filmeket nagy képernyőn nézzenek, nem pedig a PC-k monitorján. Másrészt akadály lehet a letöltés sebessége is, igaz, hogy manapság a szélessávú Internet azért már egyre elterjedtebb. Aki gyors Internet-eléréssel bír, annak komoly előnye származhat ebből, ugyanis a cég által bevezetett új szolgáltatások között van egy olyan technológia is, amelyik képes a kiválasztott filmet gépükre vázraolni a letöltés megindulásától számított 30 másodpercen belül. Így lehetőség nyílik az alkotások megtekintésére akkor is, ha éppen nem vagyunk a világhálóra kapcsolódva. A CinemaNow választékában szereplő filmekhez a Microsoft Windows Media digitális jogai kapcsolódnak. Azok, akiknek Windows XP Media Center-ük van, 2004 második felétől a letölthető videókat akár televíziós rendszeren keresztül is megtekinthetik, mégpedig a Microsoft mobil média center eszközeinek segítségével.

## HARDVERHÍREK

### GIGÁSZI MONITOR DÖB PIACRA AZ LG



Az LG a CeBIT-en mutatta be új, 42 colos TFT monitorát. Lássunk néhány specifikációt: Az LG Flatron L4201 42 colos, azaz közelítőleg 106 cm-es (l) képtávval rendelkezik, 16,7 millió színárnyalat megjelenítésére, valamint 1366x768 pixeles, azaz WXGA felbontásra képes. A monitor képaránya 16:9, fényereje 500 cd/m², kontrasztaránya pedig 400:1. Mindez 176 fokos horizontális és vertikális látási szöggel, valamint 24 ms-os válaszidővel, illetve parosul, illetve válaszban annyit lehet kinyitni, pazar TV-tuner lehetősége mellett rendelkezik D-sub, DVI-D, valamint PC-audio csatlakozóval is. A műszaki csodát kereskedelmi forgalomban április végétől vehetjük majd meg nem csekély összegért, egészen pontosan 699 euróért. Ez csaknem kétféle nagy रुपiának felel meg, szóval szerintem jobban ártok, ha egyelőre gépet veszek, a maradékból meg elutazok két hetre Hawaii-ra.

### ATIADIA FX 10K

NVIDIA közös fejlesztésű grafikus chipje, az ATIADIA FX 10K a most bejelentett specifikációk szerint papíron a nevéhez méltóan legalább tízszer nagyobb teljesítményt ér, mint jelenlegi vetélytársai.



A Radeon 9800XT és a GeForce FX 5950 Ultra. A sikeres együttműködést látva a VGA piac két orosa, a SiS és a manapság virágkorát élő 3D Graphics is fontolgatja mind anyagi, mind pedig szellemi hozzájárulását az igen ígéretes projekthez.

# Nokia 7600



## Nokia 7600

**+** Előnyök: 3G-re felkészítve

**-** Hátrányok: Billentyűzet

**7/10**

A NOKIA tavaly ősszel mutatta be forradalmian új formatervezésű és harmadik generációs (3G) szolgáltatásokat nyújtó telefonját. Az extrémitás határait feszegető megjelenés mellett a cég a képkezelő funkciókat említi készülékének reklámozásakor.

**Design.** Uh... hát most nehéz helyzetbe kerültem, hogy meg kellene fogalmaznom a készülék külső jegyeit. Az egyik konkurens cég telefonjait gyakran illetttem a "Kis téglá gombokkal" megnevezéssel, de ebben az esetben nehéz lenne hasonlító, közhelyes kifejezést kitalálni erre a formára. A felfelé fordított a tengeri halig mindennel illetők, ami azt sugallja, hogy a tervezők jó munkát végeztek: nem besorolható, figyelemfelkeltő. Ennek viszont sajnos ára van! A numerikus billentyűk a

## ETSI

European Telecommunications Standard Institute (Európai Távközlési Szabványozási Intézet). Az ETSI célja azoknak a szabványoknak a kidolgozása, amelyek biztosítják, hogy a globális távközlési piac egyetlen piacként működjön.

## UMTS: (3G)

Universal Mobile Telecommunications System (Univerzális Mobil Távközlési Rendszer). A harmadik generációs szolgáltatás nyújtásának rendszere, amelyet az ETSI égisze alatt fejlesztenek.

kijelző két oldalán kaptak helyet, ami nem okozna gondot, viszont a szépség oltárán áldozva egy sülkban található a kijelzővel, ami fokozott koncentrációt igényel, pl. egy egyszerű SMS megírásakor is. (En csak egyszer próbáltam meg, lelkes próbálkozásom az első "o"-betű leírásáig tartott. Körmönfönt feladat, na, vagy körmön írott, kinek hogy tel-szik). A következő, számomra nem előnyös dolog az Xpress-on oldalapok esetében jelentkezik, ahol is a két körv színe egy árnyalatnyit, míg felülte erősen különbözik a másiktól.

Ami már zavarólag hatott, hogy a két íves oldalap alsó találkozási pontjánál az ezüstszínű műanyag, amelyhez a hordozói is kapcsolódna, enyhén mozog, és a kopás apró jelei már fellelhetők rajta. Most jöjjenek a még nem említett funkció gombok. Hasonlóan a számozott gombokhoz, ezek sem emelkednek ki környezetükből, de mivel egymástól jól elkülönülve találhatók, praktikusnak, mégis esztétikusnak látják el feladatukat.

**Beibeca.** Technológiailag a telefon a harmadik generációt (3G) képviseli, ami számunkra lehetővé teszi jó minőségű, élő videó megtekintését a telefonon. A WCDMA hálózat akár 384 kbit/s adatátviteli sebességet is képes nyújtani számunkra, ami nagyon jól hangzik. Ez már csak fokozódik, hogy mindez infravörös, Bluetooth vagy USB-kapcsolaton át kompatibilis számítógépre továbbíthatjuk (ADSL sebesség egy Laptopon, utazás közben...). A menürendszer jól áttekinthető, "testre szabható", gyors, megbízható. A szolgáltatások között találunk zenelejátszót (MP3/ACC), hangfelvételt, JAVA alapú alkalmazásokat, médialejátszót (memóriából vagy hálózatról), böngészőt és határidőnaplót. A készülék hátlapján található VGA kamerával pedig készíthet-

tünk képeket, videofelvételeket. Az összes szolgáltatást a készülék a beépített 30 MB memóriában tárolja, ami elsőre nem tűnik kevésnek, de ha azt vesszük, hogy mindent itt tárol, és MMC kártyát nem kezel, kevésnek bizonyulhat. Még nem említettem a kijelzőt, amelynek felbontása 128x160 pixel, amihez 65K színmélység párosul. Eles, dinamikus képet biztosít. A tervezőgárda sok apró szolgáltatást tett még lehetővé, amit most nehéz lenne felsorolni, de pozitívumként meg kell, hogy említssem.

**Összegezve:** szolgáltatásaiban, tudásában remek kis készülék. Formavilága szintén nem mindennapi, amiből csak a kivitelezés néhány hiányossága, apróbb hibája von le némi élvezeti értéket. Korát kissé megelőzve magas technikai színvonalat képvisel, amit teljes valójában majd csak a hálózatok fejlődésével tapasztalhatunk.

A készülék bolti ára 104000 HUF - 110000 HUF, ami éppen meghaladja a kritikus százazeros határt. Vajon megéri? Talán kissé korai még, de feltehetően!

Hugo

## Adatok

**Protekciónál:** GSM 900/1800, UMTS

**Készülékmemória helyek száma:** dinamikus

**Bevezető:** HR/FR/EF

**Beépített kamera:** VGA

**Kijelző:** 128x160 pixel, 65K színi

**Súly:** 123g

**Méret:** 87\*75\*18.6 mm

**Készletérték:** 168-300 óra

**Bevezetési idő:** 1.5-4 óra

**Főbb szolgáltatások:** Fax és adatátvitel, infraport, Bluetooth, Polifonikus csengőhang, GPRS, MMS, MP3 lejátszó, DTMF kód küldési lehetőség, Java, WAP, Grafikus kijelző

## (W)CDMA

Code Division Multiple Access ((szélessávú) kódosztásos többszörös elérés). Többszörös elérésű technika, amelyet mind a cdmaOne, mind a cdma2000 mind a WCDMA rendszerben használnak a rádiós átvitelnél.

### Főbb jellemzők:

**Frekvenciasáv:** 1,8-1,9 GHz

**RF csatornák:** 2x20 Fr.

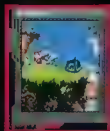
**Sávzélesség:** 2x25 MHz

**Csatornaszélesség:** 1,25 MHz

**Cellaméret:** 500 m - 30-35 km



# N-Gage játékok



## Rayman 3: Hoodlum Havoc

Nem hinném, hogy lenne olyan olvasónk, aki ne ismerne Raymant, hiszen szinte az összes számítógépen és konzolon megfordult már őkeime.

A régi szakállas viccel eldohozakodva Rayman szinte "törzsvendég" itt nálunk. Mert ugye se keze, se lába, illetve mégis, csak nem úgy...

A játék története szerint Rayman legjobb barátja, a kisbűgű Globob bajba kerül: "véletlenül" lenyel egy Dark Lum Lord néven jegyzett figurát. Persze Raymanre (ránk) testálódik ennek a koránstsem kellemes állapotának a megszüntetése: mehetünk lumokat gyűjteni. Ezt viszont nagy kedvel foglalkozni, mert a játék kivitelezése döbbetenes. Még csak nem is sűrűl a mestermunka szintjére tett lécut, mert vagy egy méterrel magasabban veszi az ívet. Az oldalra acrolozós platformjátékok legjobb darabja, ilyen



még nem láttam semmilyen zsebsztészónán. A grafika kimondottan aprólékos, és még az sem zavaró, hogy itt-ott néha ismétlődik. A karakteranímációk szinte megszámlálhatatlan mennyiségű fázisból tevődnek össze: hőzünk köszik,

mászlik, ugrik, csimpaszkodik és a haját propellernek használva vitorlázik. Ne akarja senki összeszámolni... A kísérőzene amolyan funkny beütésű szintű pop, persze klasszul illeszkedik a játékhoz. Ezt a körítést már csak tetézi a precíz és halálpontos irányítás. A játék eleinte nagyon könnyű, de sajnos igen hamar bedurvul. A vége felé már előkerülnek a "földhöz vágom ezt a sz..." kategóriába tartozó pixelpontos ugráskombinációk is, aminek vérnyomásemelő mértékét még a végtelen folytatási lehetőség sem csökkenti. Ennek

ellenére tény: a Rayman 3 a platform ugrabugra játékokat kedvelő N-Gage tulajdonosoknak kötelező darab! Tényleg!



## Splinter Cell

A nagy sikerű kommandós-lopakodós játék első "kézi" változata tavaly jelent meg GBA-ra. A fejlesztők dobták az eredeti 3D-s megjelenítést, és az egész grafikát átültették

klasszikus, oldalra scrollozós 2D-be. Kézenfekvő volt az N-Gage változat elkészítése, és azon kívül, hogy "függőlegesítették" a megjelenítést, gyakorlatilag semmit sem változtattak rajta. Hősünk Sam Fisher, egy titkos szervezet (NSA) kommandósa,



akinek feladata két alvó személy felkutatása. Az eredeti játékban az elsődleges szempont ugye az volt, hogy lehetőleg ne vegyenek észre minket. Az N-Gage változatban is nagy szerepet kap a lopakodás. A korlátozott kiterjedé-

sek (ugye 2D) miatt az ellenfelek mozgása nagyon gyorsan kiismerhető, bár a kijelző függőleges volta nem tesz jót a korai észlelésnek. Ennek javítására került a programba a sticky camera funkció (4), melynek segítségével "körülnézhetünk". Ezt a biztonsági kamerák miatt egyébként nem árt sűrűn megnéznünk, hiszen azok is csak akkor kerülnek képbe, amikor már késő. Egy kicsit frusztráló két másodpercenként a négyes gombot nyomogatni, de ez van. A logi-

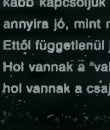
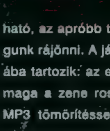
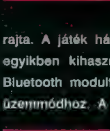
kai/ügyszességi részek sem maradtak ki: szöveket nyithatunk ki, biztonsági ajtókat törhetünk fel stb. A grafika szép és stílusos, a 16-bites játékgépek korát idézi. A hangra sem lehet panaszunk: a hanghatások jók, és a zene is kelően beindító. Egyedül az irányítás okoz néha kellemetlen meglepetéseket... Aki szereti a stílust, az persze ne hagyja ki!



## Virtua Tennis

A Virtua Tennis eredetileg játéktérmi játékként debütált. Hatalmas sikereket ért el a közönséghöz és a zenialán megvalósításnak és a tálalásnak, ami teljesen új szemszögből

helyezte a "szokatlan" sportjátékokat. Az első otthoni változat Dreamcasten jelent meg, aztán szinte minden épkézláb gépre átkölt. Így történt ez



az N-Gage esetében is. A 3D-s megjelenítést ezúttal is el kellett vetni, és maradt a sprite bázisú grafika. A kijelző orientáltsága a játék esetében kimondottan jól jön, min-

den lényeges dolog jól elérni. A játék háromféle módot kínál, ebből az egyikben kihasználhatjuk a készülékbe épített Bluetooth modult a vezeték nélküli többjátékos üzemmódhoz. A bajnokság módban saját len-

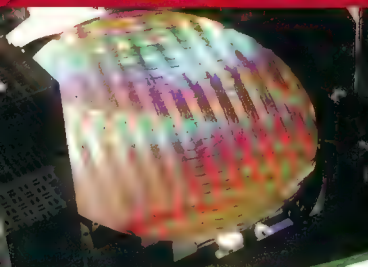
szőzöt kell nevelnünk, akinek beállíthatjuk a ruháját és a bőrszínét, nevet adtunk neki. Még azt is meghatározhatjuk, hogy melyek az erősségei és a gyengéi (gyorsaság, erő, szervák stb.). Az irányítás egészen jó, könnyen elsajátí-

ható, az apróbb trükkökre pedig játék közben fogunk rájönni. A játék hangja a határeset kategóriába tartozik: az effektek jók, de a zene... Nem is maga a zene rossz, hanem hogy kb. 32 kilobites MP3 tömörítéssel van rögzítve. Torz, zajos, inkább kapcsoljuk ki! Nagy kár, de a zene... Nem annyira jó, mint neves elődei a nagy masinák. Ettől függetlenül játszani még lehet vele. Aprópól! Hol vannak a "valódi" játékosok, és legelőképpen hol vannak a csajok?

Szakmai



# Intel Prescott teszt



**Prescott új játékszer az Intelől.** Számítógépek lelke a processzor, más néven CPU (Central Processing Unit), amely a PC központjaként felel az adatokkal végzett műveletekért: számol, rendez, azaz mindent ő irányít. Bár sok feladatot leveznek váltólórái a kimondottan egy-egy speciális feladatok ellátására tervezett cölndárvak - jelesül a perifériák közötti kommunikáció menedzselő alapjai vezérlők és a 3D-s képi megjelenítésért felelős gyorsítókártyák -, de ettől még igen nagy ténst cipei. A hagyományosan több táborra szakadt PC-s processzorpályán az Intel cég termékei dominálnak, bár az utóbbi időben - technológiai szempontból - az AMD szép sikereket könyvelhetett el (kérdés, hogy ebből mi marad a kaszában). Míg az AMD a 64 bites platform ígértes felváltással próbálta magára vonni a piaci figyelmet az év elején, addig az Intel a meglévő Pentium 4 architektúra továbbfejlesztésével próbálja megőrizni piaci vezető pozícióját a személyi számítógépek processzori piacon. Ennek a fejlesztésnek a javában dobog

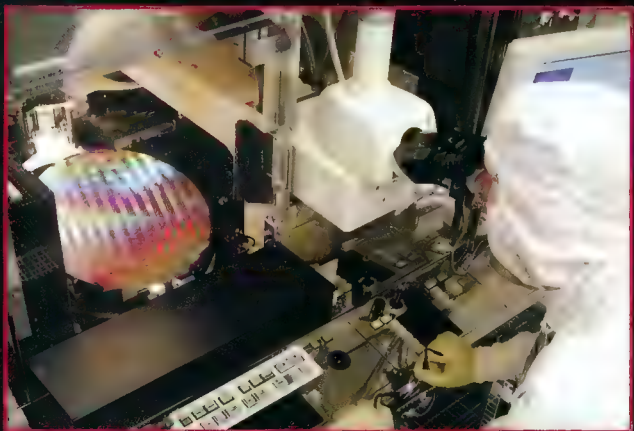


**Pentium4 generációk.** A Pentium4 nem vehető más csírléknek. Csaknem 4 évvel ezelőtti piacdobásokkal meglehetősen sok kritika érte az Intel Pentium4 processzorok vártnál gyengébb nyers ereje miatt, hiszen az alacsony árakból ellenszámolva még a jó teljesítő Pentium III architektúra szinte minden elismert előnyös tulajdonságát megelőzte benne, egy teljesen új szemléletű kedváttn. A Pentium4 az első (és nem az utolsó) olyan CPU az új évezred hajnalán, amelynek árja alapvetően az árak növekedése árt, és ennért tervezési sajátosságokból is

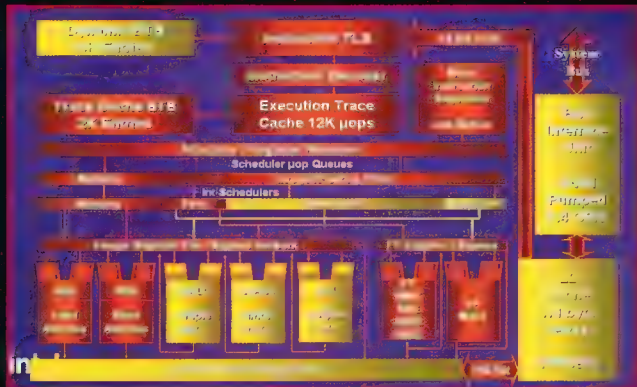
szőhetlenek csak nagyon kiegyensúlyozott, gyors memóriarendszerek mellett éri jól magát (ha ez vi szont biztosítják neki), akkor nagyon teljesítményt. A gyenge lebegőpontos számítás (tehát a komplex matematikai számítások terén felmatolati) teljesítményt speciális utasításokészítő blokkmennyiek; mint az MMX és SSE laugabb változatai igyekeznek pótolni, ami megfelelő szoftveres optimalizáció esetén valóban szép eredményekre képes. A Pentium4-et kezdveben 180 nanométeres csikszélességgel gyártották, majd a korábbi, Willamette meg felváltotta a 130 nanométeres csikokra épülő Northwood, és most ki van nekünk a 90 nanométeres Prescott. A csikszélesség csökkentésén kívül szépen bővültek a speciális kiegészítő utasítások is, először az SSE2, most pedig az SSE3 új utasításai-val bővít a Pentium4 processzor amúgy sem lebecsülendő nagyságú utasítás repertoárja. Míg a Willamette procesz-

dig a Norwood mag már 65, a Prescott viszont 125 millió tranzistorral áll össze (nagyon meglepő a több mint 200%-os tranzistorszám emelkedés). Az alkotóelemek számainak növekedése ellenére a processzormagok fizikai mérete generációról generációra folyamatosan csökkent. A Willamette csaknem kétszer akkora volt, mint egy má Prescott mag. A méretek látványos csökkenése a tranzistorok számának emelése ellenére az egyre keskenyebb csatlakozatlanságnek köszönhető. De miért kell a csatlakozatlanság folyamatosan csökkenni? Az egyik okot már ismerjük: a kisebb keresztmetszetű kapcsolódások, apróbb alkotóelemek kisebb fizikai méretet, illetve az adott fizikai méret megtartása mellett több alkotóelem összehúzóditását teszik lehetővé. Ennek gyártástechnológiai, gazdasági előnye is van, hiszen a processzorok gyártásakor használt waferen így több mag fér el egymás mellett, ami csökkenti az egy processzorra jutó gyártási költségeket. A másik ok a kisebb csatlakozatlanság technológiai előnyeiben rejlik: a 90 nanométeres félvezető gyártási technológia kisebb fogyasztású tranzistorok és alkotóelemek készítését teszi lehetővé a méret csökkentésével együtt. A kisebb fogyasztású elvileg kevésbé hőtermelőssé jár, ami lehetővé teszi az árajtelek, a működési frekvencia további növelését – és egy hardcore játékos má másra vágyhat jobban, mint újabb, meghódításra váró glenghast tartományok leigazgatására.

**Ki van ki ellen?** Az Intel 90 nanométeres gyártási technológiájával készülő Pentium4 processzoraival kapcsolatban számos téves információ kering a közutadban. Az egyik ilyen téves információ, hogy ez a processzor az AMD újonnan bevezetett 64 bites vonalának Intel megfelelője. Ez nem igaz. A







Prescott kódnevén futó, 90 nanométeren gyártott Pentium4 mag nem 64 bites és egyáltalán nem érdemes – ilyen szempontból – összehasonlítani, összehasonlítani a konkurens cég mostanában megjelent új termékeivel. A Prescott „csak” egy újabb Pentium4 generáció, amely ugyan nagyobb változásokon ment át, mint például a 130 nanométeres technológiával gyártott Northwood mag az azt megelőző, korábbi Pentium4 változatokhoz képest, de semmiképp nem tekinthető olyan termékvonalelmi megújulodásnak, mint az AMD vonal 64 bites újdonságai. Ez egyébként nem von le semmit a Prescott értékéből, mert ugyan 64 bites nem lett, de mindenképp a jövőbe mutat, a későbbi teljesítménynövekedés alapjául szolgáló fejlesztésnek tekintendő. A másként nézve, miszerint a Prescott mag meg egyezik a tavaly év végén bemutatott Intel Pentium 4 Extreme Edition processzor magjával. Ez sem igaz. A Pentium4 Extreme Edition még a 130 nanométeres gyártáson készül Northwood mag testvéreinek tekintendők, attól csak hatalmas, 2MB-os harmadszintű (L3) gyorsítótára különbözteti meg. Igen, ez az a harmadszintű gyorsítótár, amelyet a hozzáértők már a kezdet kezdetétől fogva hiányoltak a Pentium4 processzorok technikai repertóriumából. A Prescott tehát nem azonos az Extreme Edition Gallatin névre keresztelt, L3 gyorsítótárral felszerelt magjával. A Prescott magban nincs L3 gyorsítótár, viszont a Willamette magban még csak 256 KB-os, a Northwoodban 512 KB-ra növelt L2 tár végre 1MB-os méretű lett, ami adott esetben jótékony hatással lehet a processzor teljesítményére. Az is nyilvánvaló, hogy az új Pentium4 processzorokat automatikusan a frissen megjelent, 64 bites képességekkel felruházott AMD processzorokkal mérjük össze a köztudatban, azonban még egyszer le kell szögeznünk: a Prescott mag bevezetése nem az AMD 64 bites processzoraira adott „válasz” és egyáltalán nem 64 bites architektúra. Ettől eltekintve össze lehet (és össze is kell) mérni a két cég legújabb processzorainak teljesítményét (és azt kell megvenni, amelyik nagyobb teljesítményt nyújt kisebb ár mellett), viszont a pontatlan városi legendák terjesztése helyett inkább a tényezőségre kellene koncentrálni.

**Több, vagy kevesebb?** Érdekes ellentmondás jellemzi a Prescott magos Pentium4-et. A fentebb ismertetett, felszínes technológiai halandzsza fényében azt gondolnánk, hogy azonos órajelen az új Pentium4 legalább ugyanolyan gyors, mint a Northwood magos P4-ek, és a 90 nanométeres csikzességnek köszönhetően jobban bírja majd a tuningolást. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy Prescott mag hihetetlenül sok új tranzisztort tartalmaz a Northwood maghoz képest. Ez csak részben magyarázható a részben újratevezett, kissé hosszabb utasítás-végrehajtó egységgel és a megduplázott L2 gyorsítótárral. A Prescott mag sok olyan mikroarchitektúrállal érzékeztetéseken esett át, amelyek teljes egészében nem igazán ismertek a nagyközönség előtt (megjelenése előtt, amikor kitűdött az irratlanul nagy tranzisztorszám, sokan a 64 bites működéséhez szükséges változtatásokat vették felfedezni, vagy inkább feltételezni a jelenség mögött, de mint kiderült, ez a találgatás nem jött be), de egy biztos: ezek többsége a későbbi órajel- és teljesítménynövelés alapjait képezik. Az órajel emelésére ugyanis nagy szükség lesz, mivel az átszervezett mag nem hogy egyenértékű, de azonos órajelen – az egyelőre hiába várt SSE3-ra optimalizált alkalmazások hiányában – még gyengébb is, mint az előző generáció Northwood változat. Igen, a Prescott – fontos kihangsúlyozni, hogy jelenleg – azonos teljesítményű és néhol lassabb, mint az eddigi Pentium4-ek. A lomhaság nem drámai és alig-alig mérhető egy játék esetén, de azért érdekes. Ha a programokat optimalizálják majd a Prescott kissé hosszabb utasítás-végrehajtó futószalagjára, akkor ezt a hátrányt hamar elfeledheti, de addig mindenképp számolni kell vele. A Prescott lomhaságát az L1 gyorsítótár kissé megnövelt késleltetési ideje okozhatja (az L2 cache elérése is lassabb lett, de nem olyan mértékben, mint az L1-ből). Summa summarum, a Prescott jelen pillanatban nem tűnik ki a Northwood magos P4-ek mezőnyéből. A megkelelt bonyolult felépítésnek köszönhető, hogy tuningolása – 90 nanométer ide vagy oda – egyelőre nem kecsegtető, de mivel ezt a magot egészen a 4-5 GHz magasságig tervezi használni az Intel, ezért

2004. április 23-24-25.  
Budapest  
péntek-szombat-vasárnap

ismert alaplap, videokártya és hűtőborda gyártók termékeit a kiállításon!  
Ezenkívül extrém víz és Peltier-hűtések. A mai kor legdivatosabb és legmodernebb számítógépezzel.



A versenyeken extrém teljesítmények és látványos külső és belső módosítások a bevezetett számítógépeknek. Bővebb információ honlapunkon!

- A belépés ingyenes! -

**Helyszín:**

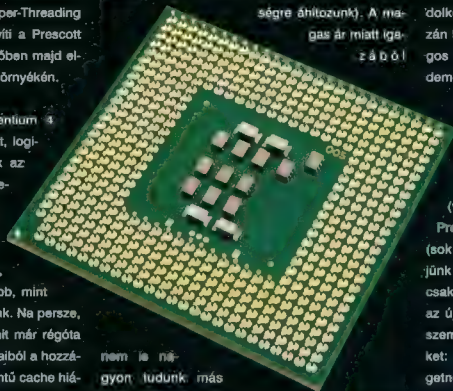
Karton galéria és múzeum  
Bp. V. kerület Alkotmány u. 18  
Nyitva tartás: péntek:16-20h  
szombat-vasárnap: 10-20h  
<http://modtechnall.radiokallmod.hu>

a későbbi példányoktól még sokat remélhetünk. A nálunk járt Prescott processzort nem igazán tudtuk a Northwood magas példányoknál már megszokott arányban túlpörgetni, igaz 3.4 GHz-en így is derekas teljesítményt nyújtott. A Prescott egyébként sokkal jobb elágazásbecslő algoritmust is kapott, ami azt jelenti, hogy jóval pontosabb arányban tudja megjósolni, hogy a program futása melyik ágon halad majd tovább. A finomított Hyper-Threading technológiával együtt ez tovább bővíti a Prescott legyvertaritát és a nem is túl távoli jövőben majd eldől, hogy néz ki majd mindez 4GHz környékén.

**Extrém sport.** Mivel az Intel Pentium 4 Extreme Edition is itt vendégeskedett, logikus lépésnek tűnt, hogy kipróbáljuk az Intel cég legfanatikusabb vásárlói rétegét megcélzó termékét is, hogy mit mutat fel a Northwood és Prescott ellenében. Az Extreme Edition bizony megmutatta, hogy mire képes, ez a processzor látványosan gyorsabb, mint bármelyik eddigi Pentium4, amit láttunk. Na persze, a 2MB-os L3 gyorsítótár olyasmiről, amit már régóta hiányolnak az Intel asztali processzorokból a hozzáértőbbek. Többek között a harmadszintű cache hiánya miatt nem tudott sokáig labdába rúgni az Intel egyetlen processzora sem a grafikai és egyéb speciális piacokon nagy sikert elért rivális (Mac, PowerPC) platformok CPU-ival szemben. Az Extreme Edition látványos, néhol egészen megalázó módon elveri a mezei P4-eket. No, nem kell kétszeres, vagy hasonló teljesítménynövekedésre gondolni, de ott,

ahol az L3 gyorsítótár jelenléte számít (a brutális mennyiségű adatot megmozgató újabb 3D-s játékokban ismét számít) az Extreme 15-20%-os előnyre is szert tehet. Ára viszont borzasztóan magas, ugyanazon órajelű sima P4-ből majdnem három darabot is vehetünk az Extreme Edition árából, viszont, ez garantáltan a LAN partyk koronázatlan királyává tehet minket (ha ilyesfajta dicsőségre áhítózunk). A ma-

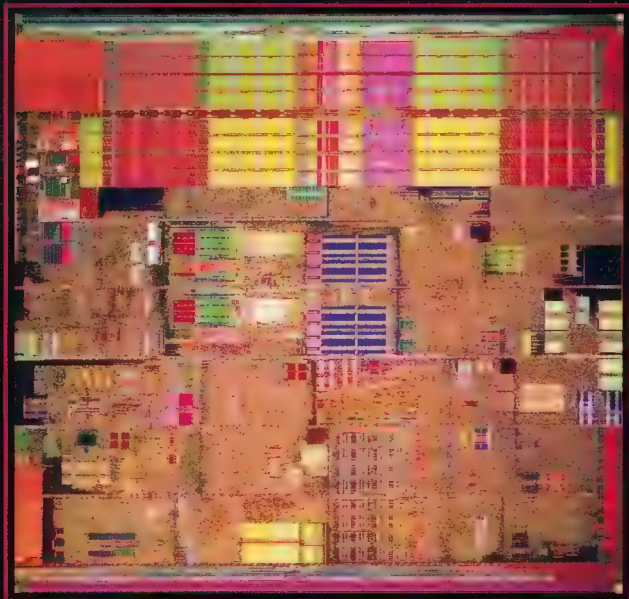
gas ár miatt igazából



sem is nagyon tudunk más mondani: ha van rá ennyi pénz, meg kell venni, csatlódnál nem fogsz. Professzionális alkalmazásokban is meghálálja magát az L3 gyorsítótár: komolyabb 3D-s alkalmazások, tervezőszoftverek, animációs munkák alá is nyugodt szívvel merjük ajánlani (ilyen közegben valószínűleg legalább visszatérmezi az árat, ami nem

igazán mondatható el egy otthoni játékgepről). Extrém teljesítmény, extrém ár, csak fanatikusoknak.

**Vegyem, ne vegyem?** A Prescott magas P4-ekkel kapcsolatos hezitálás hamar okafogyottá válik majd, amint a Northwood magas példányok kiszorulnak a piacról. Ha az alaplapunk megengedi, akkor érdemes lehet Prescott vásárlásán gondolkodni már most – szerencsére az ára nem igazán különbözik a hasonló órajelű Northwood magas példányokétól. Arra viszont mindenképp érdemes ügyelni, hogy meglévő alaplapunk támogatja-e a Prescott P4-eket. Ugyanis a megnövelt tranzisztorszám miatt kissé nagyobb lett az új P4 mag áramfelvétele is, ezt nem minden alaplap képes prezentálni. Általában az alaplapgyártók weboldalain (vagy a kézikönyvben) megtaláljuk, hogy Prescott kompatibilis deszkával rendelkezünk-e (sok esetben a gyártási revízió is számít, ügyeljünk a részletekre!). Mindenesetre újonnan már csak olyan alaplapot szabad venni, ami előírja az új P4-es processzor energiaéhségét is. Hűtés szempontjából nem tapasztaltunk extra igényeket: az Interneten sokan óriási melegeket emlegetnek a Prescott procik kapcsán, de drámai különbséget nem fedeztünk fel (egy stabil, jól rögzített, gondosan felhelyezett hűtő elkt minden processzorhoz, legyen az akár Northwood vagy Prescott). Különös jószágnak ígérkezik a Prescott, generáció legalacsonyabb órajelű, 2.4GHz-es, de sajnos HT nélkülült változata, ami olcsó ára és remélhetőleg magas tuningpotenciálja miatt közkedve lehet a fiatalabb vásárlók körében. Mi inkább nem mondanánk is a Hyper-Threading már megszokott kényelméről, de alkalmasint a jó tuningolhatóság könnyen kárpótolhat a többszálú programfuttatási képesség hiányát (a Hyper-Threading egyébként a többi Prescott magból nem hiányzik). Ha az alaplapod támogatja, akkor mindenképp a Prescott mellett dönt, a szoftverek későbbi finomhangolása (az Intel platform joggal számíthat erre a széles fejlesztői támogatottság miatt) könnyűszerrel kihozza majd a processzor rejtett tartalékait, és addig sem lesz rosszabb, mint egy Northwood Pentium4. Az Intel új gyártástechnológiája lehetővé teszi, hogy a Pentium4 processzorcsalád átlépje majd a bővös 4GHz-es határt az asztali gépekben, amivel megint nyertek egy-másfél évet a versenyben. A kérdés, hogy az AMD és a 64 bites platform mit mutat fel idén – igazából ez dönti majd el, milyen hosszú életre számíthat a Prescott mag.



Az Intel processzorokat egy Asus P4C800 Deluxe alaplapban teszteltük, a tuningolásra alkalmas SimpleTech Nitro DDR500 memóriákat a Multimedia.hu, az Asus ATI Radeon 9800XT VGA kártyát a Ramiris Rubin Rt. Bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönjük a segítségüket!



# Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!  
Tuning-konfigurációk!  
3 év garancia!

## Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 53.  
Telefon: 312-2325, 06-20-9244-647  
Nyitva: H-Cs: 9-16, P: 9-15

BIOSTAR IDEQ  
MiniPC BIOSTAR

módra



**BIOSTAR**

A világ egyik legnagyobb  
alapgyártójának termékét már  
Magyarországon is kaphatók!!!  
2 év garancia!

Keresse kedvenc  
viszonteladójánál!

Kizárólagos magyarországi disztribútor:

CO-RUN Export-Import Kft.

Tel: 3010680

Fax: 3010601

E-mail: corun@corun.hu

Web: www.corun.hu

AMD processzorokhoz  
nVidia GeForce2, VIA Kx400 chipsettel  
Intel P4 processzorokhoz  
i865E, Ati Ra300, SX5651 chipsettel



Most minden IDEQ hoz ajándék tasak!  
Javasolt végfelhasználói ára:  
43.990,- + ÁFA\*20l

# GAMER

**MagiComp**  
A Belváros szívében  
1054 Budapest, Újlat  
Káposztás köz 60.  
ASRock és GIGABYTE alaplapok  
TELJES választékkal!  
ABIT NF7-SL 2EV GAR. 19.920  
ABIT NF7 2 EV GAR. 15.920  
ATI 9600 XT 128MB 35.520  
ATI 9700 PRO 128MB 57.400  
NVIDIA FX 5900 XT 49.200  
80GB/2MB MAXTOR 24.120  
160GB/8MB MAXTOR 13.520  
60.  
Nytitva  
HÉP 7-20  
Szo 10-16  
Reggel 7-től  
nézz be  
hozzánk!!!  
CD-DRIVE 32X LG 3.520  
CD-RW 5200X SAM 6.980  
DVD 16/48X LG 6.160  
DVD+RW 8X LG 25.760  
DVD+RW TEAC 27.960  
Már 7 napig  
Gépjármű

www.mobilissimo.hu

Küldd el SMS-ben a kiválasztott háttérkép, vagy polifónikus csengőhang kódját a 06-90-635-040-es számra, majd a választást kapott böngésző vagy szolgáltatótól hírlevelet töltöd le a WAP-on keresztül! Amennyiben ajánlatokba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szökőzhígyással a címzett mobilszámát! Felide: GAMP 213 0620123456

Polifónikus csengőhangok

Sean Paul feat. Sash  
Rihanna  
Pink  
Nine Inch Nails  
Top mágus  
Baby Gaby Lala  
Bacil/Bellak  
Bonbon  
Eda  
Eda  
Fekete Páló  
Fiesta  
Frida  
Gnocchibon  
Himusz  
Ingyen  
Karfi  
Mogy a gőz  
Nex  
TNT  
Vele  
VW  
Zéda  
Im st' in love  
Pass the Dutch  
Karna Puka  
Most girl  
Closer  
Ótár szerelem  
Zene néző  
Valami Amara  
Hölgy  
Könyvél volam  
Kusany gyagaz  
Holismamor  
Miklo  
GAMP 127  
Hajnal  
Magyar himusz  
Kusany gyagaz  
Kaleit okai  
Indo  
Gazdagor oing  
Soland ate air  
Mereje a bologag  
Helm  
Szeress most  
Are You Gonna Go My Way  
P.M.P  
Satisfaction  
BabyBoy  
Infatuation  
Sins for the moment  
Superstar  
Magic Stok  
Take a look  
Nothing falls  
Bille Jean  
Under The Bridge  
Sexed Up  
With Or Without You  
Lenny Kravitz  
50 Cent  
Benny/Benny  
Beyoncé & Sean Paul  
Christina A  
Emm  
Janelle  
Lil Kim and 50 Cent  
Lump Sock  
Madonna  
Michael Jackson  
Red Hot Chili Peppers  
Robbie Williams  
UZ  
Beverly Hills Cop  
Kereszda  
Mission Impossible  
Movie Cruise  
Rain rendes család  
Star wars  
The Flintstones  
Filmeze  
Filmeze  
Filmeze  
Kincs am rincs  
Filmeze  
Mam  
The Flintstones

GAMP 1204  
GAMP 1216  
GAMP 1218  
GAMP 1219  
GAMP 1217  
GAMP 104  
GAMP 106  
GAMP 111  
GAMP 121  
GAMP 122  
GAMP 124  
GAMP 126  
GAMP 127  
GAMP 129  
GAMP 137  
GAMP 138  
GAMP 140  
GAMP 157  
GAMP 156  
GAMP 144  
GAMP 1131  
GAMP 170  
GAMP 1027  
GAMP 1124  
GAMP 1006  
GAMP 1163  
GAMP 1110  
GAMP 1164  
GAMP 1102  
GAMP 1201  
GAMP 1172  
GAMP 183  
GAMP 174  
GAMP 1159  
GAMP 181  
GAMP 1  
GAMP 1071  
GAMP 1014  
GAMP 1011  
GAMP 1018  
GAMP 1018  
GAMP 1003

06-90-635-040

Színes natterképek

Az élet WAP-os oldala...



# ATi Radeon 9800SE

## Club3D Radeon 9800 SE

+	<b>Előnyök:</b> Teljes értékű Radeon 9800 Pro, csak hűtőmaci
-	<b>Hátrányok:</b> kockázat

**9/10**

Karácsonyi számunkban, az akkori videokártya-piacot röviden áttekintő írásunkban megígértük, hogy amint lehetőségünk nyílik rá, bemutatjuk nektek a kevésbé ismert Radeon 9800 SE-t.

Arról is ejtettünk néhány szót, hogy az SE jelölés az ATI kártyák esetén általában nem jelent sok jót, ugyanis a gyártók a megfelelő memóriaszávezeléssel ellátott példányokat jelölik így. A Radeon 9800 SE-re ez szerencsére csak részben igaz; lássuk, miről is van szó.

Bár Radeon 9800 SE az ATI oldala szerint hivatalosan nem is létezik, soha egyetlen grafikus kártya sem került még ennyire kivételbe piacra. Sajnos kevés közös jellemzőjük van, így mindenképpen körül kell néznünk, mielőtt vásárlásra adjuk a fejünket. Hogy miért is szentelünk ilyen nagy figyelmet ennek a megoldásnak? Azért, mert bizonyos értelemben a híres korai Radeon 9500-ak utódjáról van szó, melyeket néhány perc alatt Radeon 9700-ra alakíthattunk úgy, hogy még BIOS-t sem kellett frissíteniük.

A következő adatok semmiképpen sem hivatalosak, így az esetleges tévedésért felelősséget nem tudunk vállalni, de lemeretelnk szerint eddig minden gyártó betartotta ezeket a "szabályokat". A kulcs a kártya nyomtatott áramkörének felépítése: ez a kártya ama kevés számítógép-alkatrészek egyike, melyet ránézésre kell vásárolni, vagyis mindenképpen látnunk kell, hogy pontosan mit is veszünk.

A legkönnyebb azt a változatot felismerni, amelyik a Radeon 9800-as sorozat NYÁK-jára épül: ezen nagy külső tápcsatlakozó található, olyan, amelyiket merevlemezünkre és optikai meghajtókra csatlakoztatunk. Továbbá különös ismertetőjele még a jellegzetes hűtőborda, amelyet csak a Radeon 9800-as sorozaton találunk. Alapbeállítások mellett ezen négy csövezeték dolgozik, memóriavezérlője pedig 256 bites. Ezek mindegyike Radeon 9800 vagy 9800 Pro-ra alakítható, bár a



siker nem teljesen garantált, ezt a cikk második felében részletezzük.

A második csoportba azok a Radeon 9800 SE-k tartoznak, amelyek a Radeon 9700 és 9700 Pro nyomtatott áramkört örökölték. Ezeket a hálókonyvlemez meghajtóhoz tervezett tápcsatlakozót találunk, a memórialapok pedig L alakban helyezkednek el, vagyis oldalanként kettő a hűtőborda fölött, kettő pedig tőle jobbra található. Az előbbiekhez hasonlóan itt is négy csövezeték és 256 bites memóriavezérlő üzemel, a szintén jó esélyünk van rá, hogy teljes értékű Radeon 9800 vagy Radeon 9800 Pro tulajdonosai leszünk.

Az utolsó lényeges sorozat az, amelyen mind a négy memória egymás mellett, a grafikus mag föl-

ött található. Ez a legszerencsétlenebb választás, mert csak 128 bites memóriaszávezelést kapott, ami jelentősen csökkenti a teljesítményt. Alapból itt is 4 csövezeték dolgozik, a másik négy engedélyezése révén jó eséllyel egy Radeon 9500 Pro tulajdonosai leszünk.

Néhány dolog biztosan nem tiszta még, térjünk ki ezekre kicsit részletesebben. Először is: az, hogy az átalakítás után Radeon 9800-at, vagy pedig Radeon 9800 Pro-t kapunk, azon múlik, hogy Radeon 9800 SE-nk eredetileg 325/580 vagy 380/680 MHz-en üzemelt. Ahogy látható, ezek az órajelek megegyeznek a Radeon 9800 és 9800 Pro gyári alapértékeivel.

A másik fontos kérdés, hogy min mülk az, hogy az átalakítás sikeres, vagy sem. Sajnos semmi más, mint a szerencsén. A módosítás ugyanis azon alapszik, hogy az ATI R350 grafikus mag eredetileg nyolc feldolgozó csövezetékkel tartalmaz, azonban a Radeon 9800 SE-en ebből csak négy üzemel. Mi a fennmaradó négyet próbáljuk életre keltetni. Két oka lehet annak, hogy egy kártyából Radeon 9800 SE lett: az egyik az, hogy ugyanazt a terméket a többi alkatrész számára is értékesíteni kívánják: ezen alapult a Radeon 9500 és 9500 Pro alapötlete is. A másik esetben a csak kicsit hibás lapkákat értékesítik alacsonyabb áron. A gyártás során ugyanis rengeteg hibás példány keletkezik, ezek egy részét azonnal megsemmisítik, azonban azokat, amelyeknél csak valamelyik csövezetékkel van gond, még el lehet adni.

Innen már nem nehéz kitalálni: ha a mi kártyánkra sérült lapka került, akkor pörül jártunk, ha viszont nem, akkor megújíttuk a főnyereményt. A

## 1024x768x32 látványjavítók nélkül

	R9600 XT	R9800SE	R9800
3DMark03	3512.2	3718	4063
3DMark2001	12181	13757	14959
ChameleonMark	209	212.9	206.5
AquaMark3	21.1	20.9	38.7
Serious Sam 2	99.8	97.4	117.7
Splinter Cell	35.8	36.2	48.1

## 1024x768x32 4x-es élisimítás, 8x-os anizotróp szűrés

	R9600 XT	R9800SE	R9800
3DMark03	1792	1719	2480
3DMark2001	7420	7596	10414
ChameleonMark	82.3	77.4	120.5
Splinter Cell	32.8	36.9	43.9



hasonló módon véghezvihető Radeon 9500-9700 átalakításról szóló tavaly júliusi cikkünkkel kapcsolatban rengetegen írtak nekünk levelet, így némi statisztikai adattal szolgálhatunk: akkor az átalakítás 10 emberből körülbelül hétnek sikerült hibátlanul, egynek alacsonyabb órajelen ment minden rendesen, kettő pedig csak a sávzélességet tudta megduplázni, a csövezeték hibás volt. Mivel a sávzélesség a Radeon 9800 SE esetén a harmadik csoportba tartozókat kivéve már eleve 640 bit, itt csak a csövezetékkel kell foglalkoznunk, így az előbbi adatok alapján várhatóan tízből hét ember sikerrel jár.

Sokak számára már így is nagyon csábító a lehetőség, hiszen jó eséllyel bruttó 37 ezer forintért 90-95 ezer forintba kerülő kártya tulajdonosa lehetünk, de azért nem olyan kis összeg ez sem, hogy csak úgy játsszunk vele, így mindenképpen fontos tudnunk, hogy mi történik, ha nincs szerencsénk. A továbbiakban erre próbálunk választ találni.

Tesztünk Radeon 9800 SE-je a Club3D neve alatt került forgalomba, és a "második csoportba" tartozik, azaz a Radeon 9700-as sorozat nyomtatott áramkörére épül. Itt szeretnénk leszögezni: a régebbi NYÁK egyáltalán nem befolyásolta a teljesítményt. Mielőtt folytatnánk, ismételjük meg a kitérőt: kényeztünk: biztosan sokan hallottak már az Omega Cornerről ([www.omegacorner.com](http://www.omegacorner.com)), rólik azt kell tudni, hogy az egyes hivatalos ATI meghajtóprogramok megjelenése után néhány nappal kiadják annak módosított változatát, amely számos további beállítási lehetőséget és jobb minőséget ígér, de számunkra legfontosabb tulajdonsága, hogy mindössze egy kattintással elérhető a mostani átalakításához szükséges szoftveres módosítás. Így még fájllok kézi másolására sincs szükség, egy másodperc az egész.

Először módosítás nélkül, tehát szabványos Radeon 9800 SE-ként telepítettük a kártyát, a táblázatokban az így kapott eredményeket láthatjátok R9800 SE néven. Hogy megmutassuk, az átalakítás mekkora sebességnövekedést jelent valós játék során, ezúttal nem a [H]ardOCP UT2003-as tesztprogramját használtuk, hanem Roadsides Jóvóltábi a magyar fejlesztésű HardwareOC Unreal Tournament 2004 Benchmarking Toolt vettük igénybe. Sajnos az UT2004 demóváltozata csak botmatch tesztelés tesz lehetővé, de úgyis az a fontosabb, hiszen a játék során általában

## 1024x768x32 létványjavítók nélkül

	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	52.4	68.3
BR-Colossus	46.7	56.3
AS-Convo	37.9	32.6
DM-Rankin	50.9	56.5
ONS-Torlan	34.3	49.9

## 1024x768x32 létványjavítókkal

	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	49.7	68.6
BR-Colossus	49.3	57.6
AS-Convo	29.5	32.9
DM-Rankin	48.1	57.6
ONS-Torlan	34.2	49.7

## 1280x1024x32 létványjavítókkal

	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	33	62.4
BR-Colossus	35.2	52.5
AS-Convo	35.5	31.6
DM-Rankin	34.7	55.8
ONS-Torlan	30.4	32.2

## 1280x1024x32 létványjavítókkal

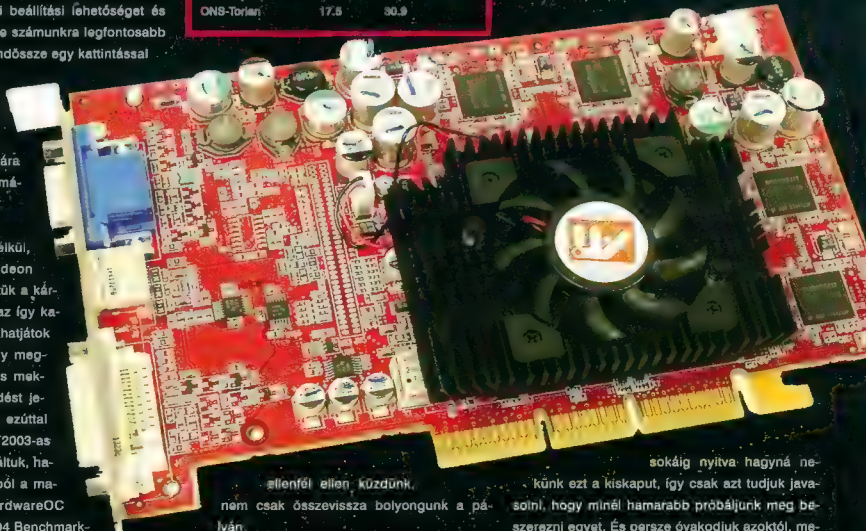
	R9800SE	R9800
CTF-BridgeOfFate	26.5	48.8
BR-Colossus	28.4	52.2
AS-Convo	18.7	30.1
DM-Rankin	30.1	52.4
ONS-Torlan	17.5	30.9

sítést. Kicsit félve állunk neki az első 3DMarknak: vajon Radeon 9800-unk van-e már? Az eredmény egyértelműen igazolt: igen. És hibátlanul. Ha a csövezetékkel gond lenne, akkor a túlhatók által jól ismert szeméztelést tapasztaltuk volna, de a kártya szerencsére mindenféle képhiba nélkül üzemelt. Nem akarunk semmit a véletlenre bízni, így négy napig nyúztuk újdonsült felső kategóriás kártyánkat, de egyszer sem hagyott minket cserben.

Az eredmények nagyon biztatók: a Radeon 9800 SE átalakítás nélkül a Radeon 9600 XT szintjét hozta, míg átalakítva teljesen szárnyakra kapott. A tesztet egyébként mind eredeti Radeon 9800-on, mind Radeon 9800 SE-ről hagyományos 9800-ra alakított változatot lefutattuk, de az eltérés egyszer sem haladta meg az egy(!) százalékot, így nem tüntettük fel őket külön.

Fontos még megjegyezni, hogy az átalakítás: nemcsak az Omega meghajtók biztosítják: aki jobban bízik a gyári ATI vezérlőkben, a [www.ocfaq.com/softmod](http://www.ocfaq.com/softmod) címen letöltheti a megírásként eredeti ATI meghajtót is.

A Radeon 9800 SE tehát napjaink legjobb vétele: bruttó 40 ezer forintba kerül, nagy valószínűséggel egy közel száz ezer forintos kártyát varázsolhatunk belőle két kattintással, de ha nem, akkor is olcsóbban jutottunk a Radeon 9600 XT teljesítményéhez. Bár utainak arra hírek, hogy a Radeon 9800 SE egyelőre nem tűnik el a piacról, nem valószínű, hogy az ATI



ellenfél ellen küzdünk, nem csak összevissza bolygunk a pályán.

A tesztek befejezése után eltávolítottuk a meghajtóprogramot, majd ismét fellelteltük, ezúttal azonban engedélyeztük neki a szoftveres módo-

sokáig nyitva hagynd nekünk ezt a kiskaput, így csak azt tudjuk javasolni, hogy minél hamarabb próbáljunk meg beszerezni egyet. És persze óvakodjunk azoktól, melyeken a memória nem L alakban helyezkedik el. Utána már csak reménykednünk kell a jó szerencsében.

# AMD Athlon 64 alaplapteszt

## Albatron K8X800 Pro II

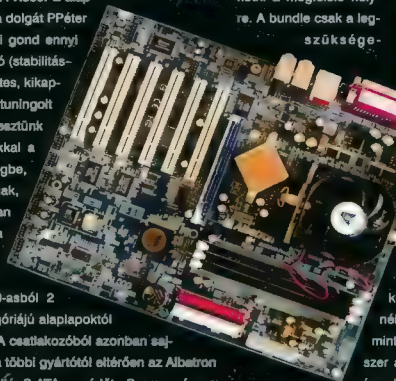
Az Albatron Magyarországon is egyre közkedveltebb, nagyon jó kis alaplapjai és videokártyái vannak, a jókora méretű LCD és plazma kijelzőiről nem is beszélve (nem túl ismert tény, hogy a Gigabyte-ból kivált garda elsődlegesen a megjelenítőkkel kezdett el foglalkozni, az alaplap- és VGA-divízió csak később jött létre). Úgy jó fél éve tesztelt PX865PE alaplapjuk a mai napig kifogástalanul teszi a dolgát PPéter gépében - ha nála nem adódik semmi gond ennyi idő alatt, akkor bizony jó cuccról van szó (stabilitástestnek képzeljétek el egy közel két hete, kikapcsolás nélkül videokódolást, halálra tuningolt processzor társaságában). Mostani tesztünk alanya, a PX8X00 Pro II már hónapokkal a többi előtt megérkezett a szerkesztőségbe, hála az Albatron tajnián főhadiszállásának, így volt rá lehetőségünk, hogy alaposan megkeressük a kicsikét. Az alaplap a VIA K8T800-as lapkakészletre épül, a három memóriafoglalat összesen 3 GByte ramot képes fogadni (DDR400-asból 2 GByte-ot). A LAN vezérlő az ilyen kategóriájú alaplapoktól megszokott gigabites sebességű, S-ATA csatlakozóból azonban sajnos csak kettő áll rendelkezésre, mert a többi gyártótól eltérően az Albatron erre az alaplapra nem épített különálló S-ATA vezérlőt. Szerencsére a Firewire portoktól már nem kell lemondanunk, a különálló panelen kettőt is találunk belőlük. A hatcsatlakozós hangkártya analóg kimenetel az alaplap há-

só csatlakozópaneljén kaptak helyet, a digitális I/O részért felelős kis kártyát nekünk kell bekötni a megfelelő helyre. A bundle csak a leg-



sebb dolgokra szorítkozik, S-ATA kábelből csak egy jutott a dobozba, a mellékelt ráadás szoftver pedig az Intervideo WinCinema.

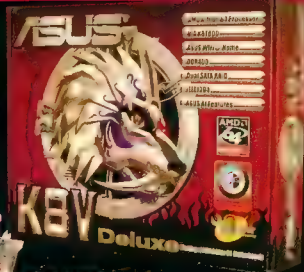
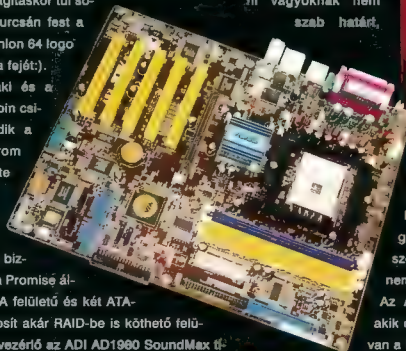
Teljesítmény és stabilitás szempontjából az Albatron alaplapokat leginkább az EPoX termékeihez tudnám hasonlítani. Bár általában véve nem nékülözi annyira a feleslegesnek tűnő sallangot, mint az EPoX lapok (a világító ventilátor egyszerűen azért felbukkan), a tervezők elsősorban a minőségre koncentrálnak, és ez meg is látszik a cég termékein. A K8X800 Pro II ára budását figyelembe véve nagyon baráti, és csak ajánlani tudom mindenkinek, aki Athlon 64 vásárlásán tőri a fejét.



## Asus K8V Deluxe

Az Asus Athlon 64-es processzorokhoz tervezett és minden földi jóval ellátott alaplapját, a K8V Deluxe-ot csak a doboza-alapján, akár felfalta videokártyának is nézhetnénk - egy valami biztos, a fémtarkasos designnal a taljának félreérthetetlenül a hardcore játékosokat célozták meg. Az is valószínűleg tűnik, hogy a dobozra került, szembetűnően alacsony felbontású (olyasmi, mint amikor Laza levilágításakor túl sokat Battlefieldezik, és egy-két kép furcsán fest a nyomdából érkező készterméken) Athlon 64 logo, miatt valakinek nagyon megmossák a fejét). Az alaplap a VIA K8T800-as északi és a VT8237-es déli hidakra épül, az előbbin csinos kis két hűtőbordá gondoskodik a megfelelő hőelvezetésről. A három memóriafoglalat legfeljebb 3 GByte PC3200 DDR RAM-ot képes fogadni, az átgondolt tervezés pedig hosszabb VGA kártyák szerelhetőségét sem nehezíti meg. A déli hid által biztosított két Serial-ATA csatlakozó felül a Promise által gyártott vezérlő további két S-ATA felületű és két ATA-133 merevlemez használatához biztosít akár RAID-be is köthető felületet. Az integrált hatcsatlakozós hangvezérlő az ADI AD1980 SoundMax típusa, melyhez kiegészítésként mellékelnek egy digitális be/kimenetet tartalmazó panelt. Deluxe felszereltséghez méltón a LAN vezérlő a 3Com 3C940 Gigabites típusa, és további extraként az ötödik PCI foglalat mellett helyet kapott egy WiFi modul fogadására szolgáló slot is, így a kábel

nélküli hálózati kapcsolatot is könnyen megvalósítható. A sokak által nem kedvelt AMI BIOS a tuningolni vágyóknak nem szab határt,



de a jelenle-

gi Athlon 64-ek nem igazán szeretik a felesleges száguldozást, 2,2 GHz fölül ritkán sikerül húzni őket, de nem is érdemes. A nálunk vendégeszködő 3400+ processzor nagy nehezen elvárásigott 2300 MHz-ig, de a stabilitási tesztet már nem vésztette át fagyás nélkül.

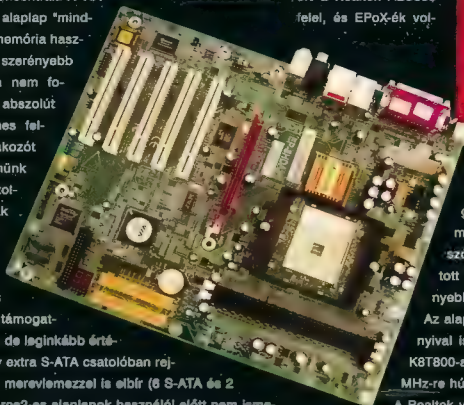
Az Asus üdvösköje kifejezetten azoknak készült, akik csak a legjobb alaplapokkal érik be, szükségük van a Firewire, a Gigabit LAN és a négy S-ATA csatlakozó adta lehetőségekre, és mindezek fényében áldozni is hajlandók rá. Ha azonban pénztárcánknak adta lehetőségeink kisse szűkebbre szabottak, nem érdemes keseregni - van ennél jobb ár/teljesítményű alaplap a piacon.



## EPOX 8HDA3+

A kiválóan tuningolható és ugyanakkor betonstabil alaplapjairól híres cég 8HDA3+ modellje rendelkezik a legizálsebb dobozzal, mely nincs tele-aggatva mindenféle hyper-super-ultra-beat-godly jelzékkel, a cég szokás szerint nem a külsőségekre, hanem a minőségi alkatrészek felhasználásá-  
ra és a példás kialakításra koncentrált. A VIA K8T800 chipkészletre épült alaplap "mind-össze" 2 GByte DDR400-as memória hasz-  
nálatára ad lehetőséget, a szerényebb memóriakapacitást azonban nem fo-  
gyatékosággként, hanem az abszolút stabilitás zálogaként érdemes fel-  
fogni. Bár a Firewire csatlakozók ebben az esetben nélkülözünk  
kell, a fennmaradó extra szol-  
gáltatások bőven kárpótolnak  
ezért a kis kelletlenlenség-  
gért. A déli hídon felül fel-  
használt S-ATA vezérlő a  
Silicon Image SIL3114-es  
lapkája, mely természetesen támogat-  
ja a RAID különböző módjait, de leginkább ért-  
keiendő szolgáltatása a négy extra S-ATA csatlóban rej-  
lik, így az alaplap akár nyolc merevlemezrel is elbí-  
r (6 S-ATA és 2 ATA-133). A jól felzerelt nForce2-es alaplapok használatát előtti nem leme-  
retlen az alaplapon megvalósított router - a 8HDA3+, ezt a VIA 6103  
10/100 Mbit/s és a 3Com 3C940 Gigabit/s vezérlőnek együttes haszná-  
latával éri el (nagyon hasznos lehet pl. szélessávú Internet-hozzáférés

megosztásakor, ha a  
családban nem csak  
egy gép található). A  
hang megvalósítatásá-  
ért a Realtek ALC655  
felel, és EPOX-ék vol-



tak olyan kedvesek, és mel-  
lékeltek egy jó öreg Game portot is, lehetősé-  
get adva az évek óta hűséggel szolgáló botkor-  
mányok további használatára. EPOX lapról lévén  
szó, a P80P diagnosztikai modul nem maradna-  
zott le, segítségével meghibásodás esetén kön-  
nyebb meghatározni a hiba okát.

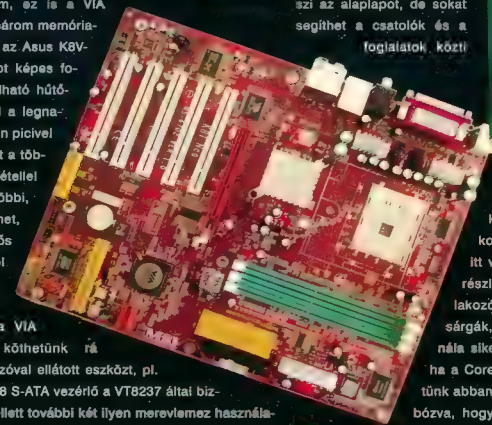
Az alaplap mellő a cég hírnevéhez: ha csak hajszá-  
nyival is (hiszen a tesztelt négy alaplap mindegyike  
K8T800-at használ), de ő volt a leggyorsabb, és a 2300  
MHz-re húzott Athlon 64 3400+ vele volt a legstabilabb.

A Realtek vezérlő hangminősége és processzorterhelése  
elfogadható, mint az ADI-é, a harmadik memóriatartó hía-  
nya pedig talán senkit sem fog érzékenyen érinteni. Summa summarum,  
ez az alaplap egyszerűen megéri a pénzt.

## MSI K8T Neo-FIS2R

Tagadhatatlan, hogy az MSI az utóbbi években hatalmas fejlődésen ment  
kerezattól, és a világ egyik (ha nem a) legnagyobb alaplap- és VGA kár-  
tya-gyártójává nőtte ki magát, mely termékkel használatban is rendkívüli  
népszerűségnek örvendenek, nem utolsósorban a bőszülő bundle-nek, a  
megbízható minőségnek és az ezekhez társuló barátságos árnak köszön-  
hetően. A K8T Neo FIS2R jelzésű verziója más gyártók Deluxe felzárak-  
segű modelljeinek felül meg. Mint azt az EPOX  
lapjáról írva már említettem, ez is a VIA  
K8T800-as készletre épül, három memóriafog-  
lalatlaltal szerelték fel, ami az Asus K8V-  
tól eltérően csak 2 GByte-ot képes fo-  
gadni. Az északi hídon található hűtő-  
borda a négy alaplap közül a legna-  
gyobb, és méretéből adódóan picivel  
jobb hatásfokot biztosít, mint a töb-  
bi (manuálisan, azaz kézzel, mert  
márve langyosabb, mint a többi,  
ez a tuning során talán jól jöhet,  
bár nem játszik majd jelentős  
szerepet). A FIS2R jelzésűből  
adódóan akad rajta néhány  
extra, amelyeket érdemes  
megemlíteni. Először is, a VIA  
6307-nek köszönhetően köthetünk rá  
Firewire szabványú csatlakozóval ellátott eszközt, pl.  
DV kamerát. A Promise 20378 S-ATA vezérlő a VT8237 által biz-  
tosított két S-ATA vezérlő mellett további két ilyen merevlemez használa-  
tára ad lehetőséget, valamint plusz két ATA-133 eszközt is csatlakoztat-  
hatunk a segítségével. A hangkártya az EPOX-nál már említett Realtek  
ALC655, a gigabites sebességre képes LAN vezérlő szintén a Realtek is-  
tállójából került ki.

A processzorfoglalat köré  
nekünk kell felhelyeznünk  
a hűtőt tartó kengyelt, úgy-  
hogyan érdemes ezzel kez-  
deni a beszerelést. Az MSI  
szinkódolása ugyan klassz  
"aokszínd" egyéniséggé te-  
szí az alaplapot, de sokat  
segíthet a csatlók és a  
foglalatok között



elgazodásban, főleg egy  
kezdő felhasználónak, aki még nem ra-  
kott össze legalább 50 számítógépet (bár  
itt van egy kis elírás az egyébként nagyon  
részletes kézikönyvben, mert az USB2.0 csat-  
lakozókat kéne írja, a valóságban azonban  
sárgák, mint az a bizonyos rigó). A tuningpróba  
nálja sikerült a leggyengébben (2150 MHz), bár,  
ha a CoreCell chipre bízzuk, akkor biztosak le-  
tünk abban, hogy a gépünk csak annyira lesz feltu-  
rózva, hogy a stabilitása ne kerüljön veszélybe. A  
bundle szokás szerint bőseges, csak itt találunk a do-  
bozban jó minőségű kerek IDE kábeleket - jó látni, hogy gondolnak  
azokra, akik még nem tértek át S-ATA-ra, de szeretnének nagyobb ren-  
det a házukban.

# Scott / NextBase hordozható DVD lejátszók



Az MP3 állományokat hordozó lemezek tartalmát könyvtárak szerint elkülönítő, azokat illetve file-neveket csak első 8 betűjükgig feltüntető navigációs menüje alatt is lehetőség van JPEG képek, például lemezborítók megjelenítésére. Az

látó három gomb helyett a mellékelt távirányító használata sokkal kényelmesebb.

A DVD-Video, VCD és CDDA lemezek, MP3 állományok lejátszására és JPEG képek megjelenítésére képes készülék együttes nem alkot elválaszthatatlan párost. A kijelző szabványos RCA kábelcsoval csatlakozik a lejátszó kompozit videó és analóg sztereó hang

kimeneteire, melyeken felül utóbbin

még a-Video és digitális hang (opti-

kai) kimenet is helyet kapott, a termé-

mésztesen az elmaradhatatlan fül-

hallgató mini-jack aljzata mellett. A

gyártó azzal is jelzi a függetlensé-

get, hogy külön-külön hálózati táp-

egységet csomagol a két részegy-

ség mellé, az autós használat

azonban nem csak két szvargyű-

tóval kompromisszumított típusokban

lehetőségek a szintén mellékelt egy-

szertű elosztónak köszönhetően. Saját akkumulátor-

ral azonban egyik modul sem rendelkezik, így való-

ban csak hordozható, és nem sétáló mozirol beszél-

hetünk a CRX 600 esetében.

A megjelenítő e modell esetében sem nevezhető tö-

kéletesnek, egyrészt a vízszintesen 15 foknál na-

gyobb szögéből jelenítkező torzulás, másrészt az eszkö-

ségesnél kisebb felbontás miatt köztendő kompro-

misszum okán. A néző ugyanis választhat, hogy a

kontrasztos éleknél kissé túrészes, vagy azokat elsi-

mítandó, az egész képet kissé életlenre tevő beállít-

ással használja a monitort. A háttérvilágítás fényere-

jére azonban nem lehet panasz, még napfényes au-

tóban is látható képet produkál.

**Forgalmazza:** Media Markt Árkád

+36 (1) 4348000 • [www.mediamarkt.hu](http://www.mediamarkt.hu)

**Bruttó végfelhasználói ára:** 119 900 Ft.

## NextBase Walking Cinema SDV-17A

A keresztségben a Sétáló Mozi hangzatos nevét kapó készülék nem állít valótlant magáról. A noteszgépek külső optikai meghajtóhoz méretében igen hasonlító, egy lapján viselt 7" (17,7 cm) átlójú és 18,9 arányú képernyőjével azonban inkább Tábla PC-re emlékeztető eszközzel ugyanis valóban lehet

akár élethe közben is mozni. Áramforrástól távol, a mellékelt 4000 mAh kapacitású Li-Ion akkumulátorral, kocsiban használva pedig (szintén alaptartozék) szvargyűjtővel üzemeltethető a DVD-Video mellett VCD, Audio-CD, MP3 lemezeket lejátszó és JPEG tömörített képek cserélgetős "diavetítésére" is képes berendezés.

Csatlakozóknak egy része a menüjében, illetve távirányítóján elérhető beállítások függvényében egyaránt képes ki- és bemenetként is funkcionálni, így nem csak arra használható, hogy a nyaralás esőnapjain ne kelljen unatkozni az apartmanban, de jóval méretebb képen nézhető vissza a napközben készített videofelvételre is, a kamerát bemenetként beállított csatlakozóra kötve.

Természetesen batorság lenne elvárni a két aprócska beépített hangszórójától, vagy mellékelt fülhallgatójától a tökéletes házimozis hangzást, de méretükhöz képest még viszonylag erős hangot adó hangszórócskák egy autóban úgye elégséges hangot szolgáltatnak. Képe már valamivel több kívánni valót hagy maga után, lévén az LCD panel 480x234 pixeles felbontása elmarad a TV (és így a DVD) szabványos felbontásától, ezért egy igazán észrevehető hibákat csak az állóképeknel (és érdekes módon saját szöveges menüinek betűinél) vétó elektronika igazítja hozzá a kijelzőhöz. Ez a jelenség TV készülékre kapcsolva természetesen nem jelent-kezik.

éppen lejátszott zene ID információit pedig a készülék komtos ütemben váltogatja.

**Forgalmazza:** FOR-MAX Kft

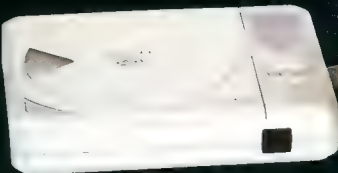
+36 (1) 342 6701 • [www.for-max.hu](http://www.for-max.hu)

**Bruttó végfelhasználói ára:** 149 000 Ft.

## Scott CRX 600

Az ifjúkorom floppy lemez, hang- és videokazetta vásárlásaiból ismerős, tarkán mintás grafikai világával erősen skótos image-t közvetítő gyártótól érkezett hordozható, illetve autós DVD-lejátszó ezt a divatot már nem követi. Az autóban az első ülésnek feltámlájához vasos fém karabinerekkel rögzíthető, széthajtható táskában, vagy a műszerfalra saját kis forgatható állványán felszerelhető, 5,5" (12,5 cm) képátlójú, 4:3 arányú LCD monitor és az átlagos sétáló CD-knél vastagabb és szélesebb DVD-lejátszója sehol nem viseli kockás szövetszövetmázát. Ellenben az utóbbi kapott a kor divatjának megfelelő kék kezelőszerv-világítást, bár az alaptartozékokat el-

kezelőszerv-világítást, bár az alaptartozékokat el-





# Konfigurációajánló

**Néhány szó a tápokról és a házakról.** A múltkor ajánló kapcsán többen is megjegyezték, pontosabban felrötták nekünk, hogy miért választunk az ún. "megfizethető" gép kategóriába aránylag drága számítógéphez. A magyarázat akkor nem volt túl bőbeszédű, mindössze annyit említtünk meg, hogy a Chieftec tápegységre élettartam-garancia vonatkozik. Ez már önmagában sem elhanyagolandó, de első sorban nem ez a lényeg a márkás tápok esetében: a legfontosabb, hogy a számítógép minden részegységét minden időpillanatban a pontosan megfelelő feszültséggel látják el, tehát az 5V, az 5V, a 12V, 12V, valamint ténylegesen annyi teljesítményt adnak le, mint ami rájuk van írva, ez pedig a PC stabil működésének egyik alapfeltétele. További fontos, ám a mindennapi használat során szerencsére kevésbé jelentkező tulajdonságuk, hogy megbízhatóan reagálnak az esetleges rövidzárakra vagy túlfeszültségre. Ez magyarul annyit jelent, hogy ha a tápegység meg is hal, a gép többi része nagy eséllyel túléli a balesetet, és ezt nyilván nem kell túlmagyarázni. Sose feledjétek, a rossz tápegységek elpuklásakor keletkező többi kárt, legyenek az alkatrészek akár még garanciálisak, senki sem téríti meg, hacsak nincs a gépre külön biztosítás kötvél. Tehát ne gondoljátok, hogy a tápegységre kiadott nagyobb összeg az ablakon kibójtott pénzzel egyenértékű.

A házak esetében más a helyzet, természetesen teljesen felesleges megvenni a nagyon markátsá, az átlagos felhasználók talán a PC életciklus során egyszer sem nyitják ki, arról nem is beszélve, hogy nem cserélnek alaplapt, raknak be új Winchester stb. Ám, ha mégis, akkor érdemes néhány dolgot szem előtt tartani: 1. megfelelő szellőzés (további hűtőutak esetleges beépítésének lehetősége), 2. (relatív) könnyű hozzáférhetőség a részegységekhez, könnyű szerelhetőség, 3. elegendő hely az esetleges későbbi bővítésekhez, pl. DVD-íróknak, mobilkeretnek. Ezek rövidtávon összefoglalva azt jelentik, hogy ha előre gondolkozunk, akkor ne vegyünk mini tornyot, mert nem fogunk benne elférni! Megfontolandó az is, hogy a tapasztalatok szerint a monitor mellett a számítógéphez az a részegység, amelyet a legtrikálabban cserél az ember.

Még egy nagyon fontos, a stabil működés és a hűtés szempontjából lényeges momentum a házal, pontos-

**A múltkor hirtelen ötletből (ez nem teljesen igaz, már sokan kérték tőlünk, hogy legyen) vezérelve elindított konfigurációajánló rovatunk nem várt sikert hozott. Sok levelet kaptunk, így azt gondoltuk, hogy ezek alapján fogunk a továbbiakban esetenként több témát is érinteni, elvégre a lap akkor a legjobb és leghasznosabb, ha az olvasók érdeklődési körét elégíti ki. Küldjétek tehát bátran kérdéseiteket, kéréseiteket.**

sabban annak belső elrendezésével kapcsolatban: tartózkodjunk azoktól, amelyekben a táp nem az alaplappól, hanem az alaplappal, pontosabban a processzor előtt helyezkedik el!

Néhány jellemző ár a házkínálattól:

No name 300W 3x5.25", 2x3.5": kb. 5-6000 Ft+ÁFA  
Codegen 300W, 4x5.25", 2x3.5", USB: kb. 6500-7000 Ft+ÁFA

DTK Midi, 340W, 4x5.25", 4x3.5", USB: kb. 11-12000 Ft+ÁFA

Chieftec Dragon 340W, 4x5.25", 4x3.5", USB, Firewire: kb. 30-32000 Ft+ÁFA

A Codegen némileg kilóg az előbbi ház/táp fejtegetésünkből. Egyrészt azért szerepel itt, mert ennek ellenére tápegysége átlagosan közepeszerűnek, ám relatív megbízhatónak mondható (az utóbbi időben némi fejlődés tapasztalható), a ház szerelősége kevésbé jó, de ez attól is függ, hogy a Codegen ezerarcú kínálattól mit választunk. Ám talán érdemes inkább pár ezer forinttal többet beruházni a DTK-ra, amely már minden igényt kielégít. Tápegységek jellemző kiskereskedelmi árai:

No name/kevesebb márkás 300W: kb. 4-4500 Ft+ÁFA  
Chieftec 300W: kb. 9-11000 Ft+ÁFA

Chieftec 360W: kb. 11-13000 Ft+ÁFA

Enemax 350W: kb. 17-20000 Ft+ÁFA

Zalman 400W: kb. 24000 Ft+ÁFA

Az árak magukért beszélnek, példánkban a Chieftec táp nem kerül annyival többre, mint amennyivel biztonságosabb! Igényesebbek Enemaxot vagy Zalmant is vehetnek, de átlagos otthoni PC-hez talán már kicsit túlszám – az első vilámcsapásig vagy túláramig.

**VGA low-end.** A VGA-kérdés lapunk hasábjain öröklődő téma, és most is többen kérdezték, hogy valamilyen típusú kártyát vettek, és szeretnénk ez jó vétel volt-e. Noa, ez ugye mindig attól függ, hogy mire akarjuk a vasat használni, de a kérdést esetleg egyszerűbb vásárlás előtt feltenni. Játékosnak szóló lapként koncentrálnék azokra, amelyeket kevéske pénzzel ellátva még érdemes megvenni, és mi az, amit erősen kerülünk ki.

Ma belépő szintű játékokra korlátozottan alkalmas videovezérlőnek legkevésbé, pénzért megvásárlásra ajánljuk a NVIDIA GeForce FX 5200, 128 bit(!!!), 64/128M: kb. 11-13000 Ft+ÁFA

ATI Radeon 9200 128M: kb. 15-17000 Ft+ÁFA

A márkás gyártók által kínált kártyák ára ezeknél az irányáraknál akár jelentősen magasabb is lehet, cserébe esetleg nívósabb hűtést és ajándék-szoftvereket kapunk pénzünkért.

**Feltétlenül elkerülendő:** a 64 bites, bullított GeForce FX 5200-as kártyák, akármelyik GeForce FX 4000 és a Radeon 9200SE lapkával szerelt kártyák, függetlenül attól, mennyi memória van rájuk rakva, az ugyanis gyakorlatilag nem jelent ebben az esetben semmit. Ezek bármilyen munkára, filmnézésre, netezésre ugyan maradéktalanul alkalmasak, azonban akármilyen kicsit is komolyabb 3D alkalmazás könnyedén térdre kényszeríti őket.

**VGA középkategória.** Eljussunk újlag pár szót a középkategóriás VGA kártyákról, legtöbbször ugyanis ez iránt érdeklődtek, teljesen érthető módon. A high-end a legtöbb átlagos vásárlónak megfizethetetlen, és amúgy is mindegy, melyiket vesszük, mind jó.

Gyakorlatilag a javasolt középkategóriás kártyák jelenleg az ATI Radeon 9800 (Pro, XT) illetve a GeForce FX 5700 lapkakészletre épülnek, ezzel semmi újat nem mondunk. Lehetőség lett is érdemes elkerülni az ATI esetén az SE jelű kártyákat, NVIDIA esetén pedig az XT illetve E jelűsű darabokat.

Új versenyzőként képbe kerülnek az ATI Radeon 9800SE köré épített, ám sajnos jelenleg meglehetősen ritkán kapható kártyák. Áruk megfelelő, teljesítményük igen kellemes, és jó eséllyel a szerencsésebbek és bátrabbak akár 9800Próként is beüzemeltetik! Bővebben a 9800SE tudásáról a 77-78. oldalon olvashattok.

Árak tekintetében csak gyors felsorolás iránymutatónak: Radeon 9600SE: 20000, Radeon 9600/256M: 26000, Radeon 9600Pro/256M: 38000, GeForce FX 5600/256M: 28000, GeForce FX 5700/256M: 39000, és ezakra még természetesen 25% ÁFA, illetve márkás gyártók esetén akár jelentős árbónusz részámolandó.

Jelen hardverajánlómba ennyi fért, jövő hónapban más területet boncolgatunk. Illetve mint a bevezetőben írtam, a ti igényeitek alapján néznék körül a piacon.

# 179.900 FT

## WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- 8x DVD meghajtó
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- AC'97 hangkártya, SPDIF
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg

# 199.900 FT

## WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív kijelző (1024\*768)
- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó



GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!



## ÚJ MODEL! BEVEZETŐ ÁRON!



GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiépítésű AMD Athlon XP-M „ALL-IN-ONE” model lehet az Öné. Alapkiépítésben is tartalmazza a villámgyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemez igény szerint bővíthető.

## 229.900 FT

### BEETLE ADVANCE

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024\*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

## 209.900 FT

### BEETLE ADVANCE

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024\*768)
- SiS746FX+363 chipset
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
- AC'97 hangkártya, SPDIF 5.1 hangrendszer támogatás
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg



GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye minden eddigi mobil grafikus értéket felülmúl! Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játék és felhasználói programok, asztali gépeket megsejgyenítő sebességgel futhatnak. Az elegáns formatervezésű ház 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

## 299.900 FT

### BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400\*1050)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 256MB DDR RAM
- 60GB UDMA merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!



## 269.900 FT

### BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024\*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 30GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- ATI Radeon 9600 Mobility VGA 64MB DDR RAM
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port v2.0 port
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső párhuzamos, PS/2, monitor csatlakozó
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg, metál színben

**3DMark2001: 9117**

## 269.900 FT

### HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024\*768)
- Intel Celeron 2600MHz
- 30GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- GeForce FX Go 5600 grafikus kártya 128MB DDR RAM
- Fax Modem, Ethernet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port
- 3in1 memóriakártya olvasó (Sony Memory Stick, Panasonic SD, MMC)
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg, szürke színben
- Samsonite hordtáska ajándékba!



## 339.900 FT

### HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024\*768)
- MOBILE Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce FX Go 5600 128MB DDR+TV-OUT
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.  
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@toina.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.  
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.

1142 Budapest, Tatái u. 93/a.  
Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak vizsonteladónak)

B & T Irodatechnika Kft.

7600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.  
Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés

8800 Nagykanizsa, Fő út 10.  
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online

www.gericom-computer.hu  
info@gericom-computer.hu

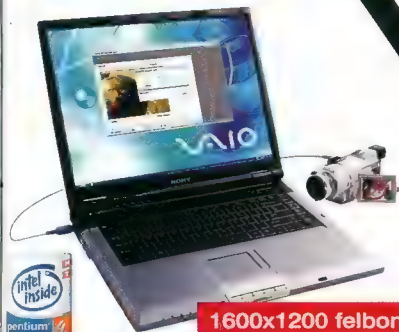


# SONY

# VAIO

www.sonymotebook.hu

**3 év**  
garancia



**1600x1200 felbontás**

**999.900 FT**

SONY VAIO PCG-GRT996ZP

**719.900 FT**

SONY VAIO PCG-GRT996VP

- 16.1" TFT UXGA (1600\*1200) Onyx Black Ultra Bright
- MOBILE Intel Pentium4 3.2GHz HT
- 1024MB DDR-333 RAM
- 80GB merevlemez
- GeForce FX 60 5600 64MB DDR RAM + AV-OUT
- 4x DVD ± RW
- FireWire, Modem, Ethernet, Wireless LAN 54MBit
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a + kiegészítő szoftverek
- 357mm x 300mm x 45mm, 3.9kg

- 16.1" TFT UXGA (1400\*1050) Onyx Black Ultra Bright
- MOBILE Intel Pentium4 2.8GHz HT
- 512MB DDR-333 RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce FX 60 5600 64MB DDR RAM + AV-OUT
- 4x DVD ± RW
- FireWire, Modem, Ethernet, Wireless LAN 54MBit
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a + kiegészítő szoftverek
- 357mm x 300mm x 45mm, 3.9kg

A SONY VAIO® notebookok a legújabb technika, a hatalmas teljesítmény és a lelegegészséges dizájn képviselői. Ezen tulajdonságok a SONY piacvezető audio és video technikájával, a termékekhez adott hatalmas szoftvercsomaggal és a 3 év garanciával egyedülálló ajánlatot eredményeznek.



**499.900 FT**

SONY VAIO PCG-FRV415S



- 15.1" TFT XGA (1024\*768) Onyx Black Ultra Bright
- Intel Pentium4 2.8GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 60GB merevlemez
- ATI Radeon IGP 345M, Max: 128MB Shared RAM
- AV-OUT
- 4x DVD ± RW

- 10/100Mbit belső modem
- Wireless LAN 54MBit
- FireWire IEEE 1394
- 2x PCMCIA, 3x USB 2.0, Memory Stick Pro
- Li-Ion SMART
- Windows XP Home
- 329mm x 274mm x 45mm, 3.6kg



**599.900 FT**

SONY VAIO PCG-V505CP

- 12.1" TFT XGA (1024\*768)
- MOBILE Intel Pentium-M Centrino 1.6GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Mobility Radeon 9200 32MB DDR RAM
- 8x CD-RW + 4x DVD meghajtó
- 56k belső V92/V90 modem

- 10/100Mbit belső modem
- Wireless LAN 54MBit
- FireWire IEEE 1394
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Memory Stick
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a
- 277mm x 242mm x 35mm, 1.9kg



A VAIO® TR notebookot azért tervezték, hogy az irodáján kívül is kapcsolatban maradjon az üzleti világgal. A WLAN kábel nélküli technológia, a sokoldalú Motion Eye® beépített digitális kamera segíti a képi kommunikációt. Bármikor ha az email levelet akarja lekérdezni, vagy video konferenciát szeretne lefolytatni az üzletfeleivel notebook máris készen áll a feladatra. Mindössze 1.4 kg-os súlya és 5 órás akkus üzemideje utólaghatatlan választással teszi.

**699.900 FT**

SONY VAIO PCG-TR2MP

- 10.6" TFT WXGA (1280\*768) Onyx Black XBRITE
- ULV Intel Pentium-M Centrino 1.0GHz processzor
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- Intel 855GM VGA 32MB Shared
- 24x CD-RW + 8x DVD meghajtó
- 56k belső V92/V90 modem
- 10/100Mbit belső modem

- Wireless LAN 54MBit
- Bluetooth
- Digitális kamera 640x480
- FireWire IEEE 1394
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Memory Stick
- Li-Ion SMART
- Windows XP Professional SP1a
- 270mm x 188mm x 34mm, 1.4kg



**54.900 FT**

SONY CLIE TJ25

+ ajándék tok!

- 320x320 TFT kijelző
- 16MB Memory, Intel MXL 200MHz
- Memory Stick Pro hely
- Palm OS 5.2
- 75mm x 110mm x 11mm, 140g
- 2 év garanciával



**69.900 FT**

SONY CLIE TJ35

+ ajándék tok!

- 320x320 TFT kijelző
- 32MB Memory, Intel MXL 200MHz
- Memory Stick Pro hely, MP3 lejátszó
- Palm OS 5.2, írásfelismerő szoftver
- 75mm x 110mm x 11mm, 140g
- 2 év garanciával



**139.900 FT**

SONY CLIE NX73V

+ ajándék tok!

- 320x480 TFT kijelző
- 32MB Memory, Intel PXA263 200MHz
- Memory Stick Pro, MP3 lejátszó, Bluetooth, digitális kamera, WLAN
- Palm OS 5.2, írásfelismerő szoftver
- 71mm x 131mm x 21mm, 230g
- 2 év garanciával



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Árak az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:  
PÓLUS CENTER:

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

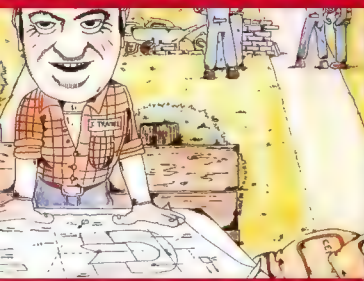


Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

# Retro kuckó



## 16 bit otthon, 1. rész



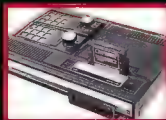
A sorozat előző részében megismerkedtünk az otthoni mikroszámítógépek hőskorából származó néhány olyan géppel, melyek itthon is ismertek voltak. Ezek közül néhány kevésbé, míg

mások komoly jelentőséggel bírtak a hazai számítógépes kultúra elterjesztésében. Igyekeztem időrendi sorrendben bemutatni a gépeket, mely sorrend a megjelenés, és nem a hazai elterjedés időpontjára vonatkozott, kivételt képeztek az adatai természetesen a hazai tervezésű és/vagy gyártású mikrók. Nyilván akad még számos olyan géptípus, amelyek itthon is előfordultak néhány példányban, ezekről azonban (valószínűleg) nem lesz már szó, mint ahogy arról a több száz (nem elírást!) típusról sem, amelyek az időkak alatt látványt, megismerkedve a fontos átlomásokról, megismerve a tegnap számítógépeit.

Most a témátika egy kicsit változik, nem csak egy-egy számítógépről, illetve gyártóról lesz szó, hanem cikk erejéig, hanem az új, 16 bites korszakot követjük végig felelevenítve néhány érdekes történetet, megismerkedve a fontos átlomásokról, megismerve a tegnap számítógépeit.

## Egy korszak alkony.

Az eddig ismertek korszak eleje, az 1980-82-es évek tekinthetők az igazán otthoni számítógépes örület kezdetének. Úgyan ez előtt is voltak már olyan számítógépek, amelyeket nagyobb mennyiségben állítottak elő (pl.: TRS80, Commodore PET), ám áruk nem tette lehetővé szélesebb körű elterjedésüket; voltak olyan gépek, mint pl. a legendás Apple I, amelyek saját építészeti gélként olcsónak ígérkezett, de hát az emberek nagy többsége nem vágott saját kez-



leg épített számítógépre, így ezek is csak a legjelkésebb amatőrök vágyait elégítették ki.

A Sinclair ZX81 és

Commodore VC20 azonban megadta a szükséges lökést kellően alacsony árával és relatíve élvezhető teljesítményével. A Spectrum, az Atari 800XL, a TI994A, de legfőképpen a Commodore 64 (hogy csak néhányat emeljek ki a széles palettáról) színe lépésével pedig igazi legendák, ezzel együtt eladási csúcok születtek, tömegek ismerkedtek meg az új csodával, amit a "számítógépezés" jelentett. Ennek hatására újabb és újabb cégek próbálták meg a tortából szeleteket vágni, kevés eredménnyel. A sikereket szinte senkinek sem sikerült megismételni, pedig technikailag versenyképes számítógépek születtek, de igazán semmi olyan újat nem nyújtottak, ami miatt a tömegek a jól bevált, és nem utolsággal sorban tömörítelen szoftverrel ellátott gépeiket lecserélték volna. Valami újra, többre vágytak...

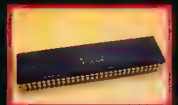


A '80-as évek elejére jellemző gépek legfőképpen valamelyik népszerű 8 bites processzor, leginkább a Z80 vagy a 6502 köré épült, és a

legtöbb műveletet ezekkel oldották meg, sok esetben a hang és a kép előállításra sem kapott komoly támogatást. Egyszerű felépítésűeknek köszönhetően azonban olcsón előállíthatók voltak. A továbblépésre viszont a 8 bites technológia nem nagyon adott lehetőséget, a mérnökök így keztek ugyan- okosabb kiegészítő áramköröket beépíteni a gépekbe, azonban a jó öreg és bevált processzorok teljesítménye egyre kevésbé volt elegendő. Az új programigényekhez képest a memória kezdett szűkössé válni, több tárhely kellett a grafikáknak, a hangoknak, és úgy általában mindennek.

## Sweet Sixteen.

Az 1982-es évben már voltak olyanok, akik komolyan gondolták a továbblépést a 8 bites rendszerek-ről. A lehetőség erre adott volt, hiszen felhasználható 16 bites processzor akkor már létezett, pontosabban már régebben is, pl. a Zilog Z8000, a Texas-féle TMS9900, ám ezek teljesítménye 16 bites létezésük nem volt elkápráztató. 1982-ben azonban színe lépett az Intel 80286, amely a PC és klónjait világát öröletes sebességgel meg is hódította, de korántsem nyugodt volt a mindenkit, valjuk



be, nem is ok nélkül.

Ellenben a szintén 1982-ben piacra került Motorola 68000 többek fantáziáját megmozdította. Gondoljunk csak az Apple Macintosh-ra, vagy akár a

Sega Megadrive-ra, mindkettő örök időkre belépta magát a számítógép-történelembe, jóllehet utóbbi konzol, de tudása alapján lehetett volna otthoni számítógép is. A 68000-es többek között Jay Miner gondolatait is megálvalagadta, aki akkoriban az Atarinál dolgozott, és aki akkor nem bírta



rávenni a céget, hogy egy új, 68000-es alapú számítógép fejlesztésbe kezdjenek bele, mint ahogyan erről már volt szó. Ennek hatására sorsát saját irányítása alá vonva, néhány kollégájával és némi befektetői tőkével megalapították az Amiga nevű, akkor még ismeretlen céget.

## Ultrarövid történelmi áttekintés, 1982-84.

Az 1982-es évben az otthoni számítógépes örület a tetőpontján volt, a házi videójátékokkal egyetemben. Azonban a '83-as és '84-es évre a piac kezdett megváltozni, és amíg a számítógépes piac éppen "csak" stagnált, addig a videójátékok gyártói komoly veszteségeket realizáltak. 1984-ben végül odáig fajult a helyzet, hogy a Coleco leállt a gyártással, a Mattel Electronics egésze alatt futó Intellivision szinte csődbe vitte a céget, valamint az Atari, amelynek akkori tulajdonosa a Warner Communications volt, szintén tetemes veszteséget halmozott fel. Ebben az évben (bár nem a hasonló veszteségek miatt) a piacvezető Commodore élelőrl távolzik az alapítói, Jack Tramiel, kezd rosszul menni a Sinclairnek, hogy csak a legismertebb neveket említsük.

## Új szelek, változó idők, izgalmas kezdetek.

Az Amiga új projektje kezdetben nem teljesen egyértelmű céllal indult. A '82-es évben még úgy tűnt, hogy remek dolog egy mindenkinél túlvető tudású játékgépet fejleszteni, és ezzel piacvezetővé válni, így volt, aki ennek szellemében dolgozott, míg mások inkább teljes értékű, új számítógépet állítottak volna szívesen végeredményül. Az 1984-es év eseményei végül eldöntötték a kérdést, lévén a videójáték-piac összeomlott. Az Amiga a (kis jóindulattal) félkész állapotban lévő, Lorraine fedőnevű gépet ugyanazon az 1984-es CES-en mutatta be, amelyen a Commodore például a 264-es (Plus4)





C16) szeriát. Az Amiga szűk kör előtt tartott bemutatója le is nyűgözte a nézőközönséget, ezzel új erőt adott a fejlesztőknek - pénz azonban nem. Az Amiga a tőzsdére ment új befektetők reményében.

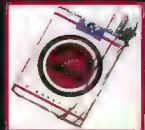


Időközben Tramiel megalakította új céget, a Tramiel Technology Ltd.-t, és újból keményen azon gondolkodott, hogyan lehetne ismét benn a piacvezető számítógépgyártók körében. A Warner az Atarit éppen jókor kínálta eladásra, melynek számítógépekkel foglalkozó ágát Tramiel 1984 júliusában meg is vásárolta, ezáltal szinte egy pillanat alatt az egyik piacvezető vállalat élén találta magát. Immáron csapatával (melyben szép számmal volt található ex-commodore-os fejlesztő) egy új, minden eddiginél jobb, és legfőképpen olcsó otthoni Atari számítógépek dolgozhattak.

Mielőtt a Warner eladta volna az Atari, már dolgoztak a cégnél egy teljesen új számítógépen, amelyik igencsak érdekes, de korántsem túl meglepő módon az Amiga cég chipkészletén alapult volna. Ennek érdekében a még Warner tulajdonú Atari szerződést kötött az Amigával, és komoly anyagi segítséggel is támogatta a fejlesztéseket, aminek fejében exkluzív jogokat kapott volna a chipkészlet felhasználására.



Az Atari megvásárlása után realizálódott csak Tramiel csapatában, hogy milyen fejlesztések folytak a megvett cégnél. Az immáron új Atari Corp. további, rövid lejáratú kölcsönt adott az Amigának, akik akkor már nagyon komoly gazdasági gondokkal küzdöttek. Ezt a szorongatott helyzetet szerette volna Tramiel kihasználni, és vételi ajánlatot tett az Amigára. Először az Amiga részvények darabjáiért 1 dollár 60 centet ajánlott, majd mielőtt az Amiga már majdnem elfogadta volna a vételi javaslatot, Tramiel egy nem túl tisztességes húzással ajánlatát mindössze részvényenként 98 dollárcentre módosította. Mivel az Amiga befektetői és hiteltelői addigra kimondottan szerették volna viszontlátni a pénzüket, így már csaknem rábólintottak még erre, az immár kevésbé jó ajánlatra is.



A történetben ekkor jelenik meg a szín a Commodore, aki az Atari-Amiga üzlet jóváhagyása előtt mindössze néhány nappal az Amiga részvények darabjáiért 4 dollárt ígért, mely összeget végül az Amigának még ennél is némileg feljebb sikerült tornáznia. Az Amiga és befektetői elfogadták a Commodore ajánlatát, melynek keretében a Commodore teljesen megvásárolta az Amiga szellemi tulajdonait, valamint a megegyezés részeként visszafizették Tramielnek az általa adott kölcsönt.

(A Commodore ajánlatának elfogadása, ha csak

az anyagi oldalról nézzük is, teljesen érthető az Amiga részéről. Am ha figyelembe vesszük azt is, hogy az Atari csak a szellemi tulajdonát akarta megvásárolni, a fejlesztőkre azonban nem volt szüksége, felferül a gondolat, talán nem véletlenül került a képhe a Commodore, meglepően hirtelen. A felajánlott új vételi összeg az aktuálisan tartott Atari árhoz hasonlítva is meglepőnek tűnhet, hiszen először azt gondolná az ember, főlélegesen valamit négyezer annyi fizetni. A Commodore vezetése azonban nyilván jól tudta, hogy ez olyan összeg, amit Tramiel a pillanatnyilag rendelkezésre álló anyagi lehetőségeihez mérten semmiképpen sem tud felülkínálni. Ezek persze csak köztá gondolatok részéről, ezt soha senki, sehol nem erősítette meg.)

Így tehát az Atari hírtelen elvezetett mindent, ami alapján a kívánt új számítógépet piacra dobhatták volna, a Commodore viszont egy csapásra új, hihetetlenül korszerű technológiához jutott. Itt volt az a pont az otthoni számítógépek történelmében, amikor kialakult, hogy nem egy domináns, hanem legalább két 16 bites szereplője lesz az elkövetkező években a piacnak. Beszélhetünk ugyan kettőnél többről is, hiszen piacra került az IBM AT, valamint elérhető volt az Apple Macintosh is, igazából a '90-es évek elejéig az Amiga és az Atari új gépének dominanciájáról kell beszélnünk.

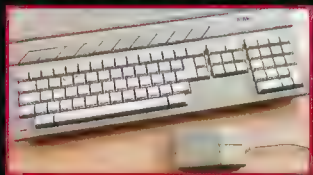
**Atari ST.** Az Amiga elvezetése nem töltötte el a kimondott örömmel Tramielt, de nem is szöge kedvét az áhított 16 bites gép piacra dobásától. Sőt. Utasította mérnökcsoportját, hogy kerül, amibe kerül, de egy torradalmian új, nagy tudású, emellett azonban olcsón előállítható számítógépet kell tervezniük, és piacra dobniuk, mielőtt az Amiga a boltokba kerül.

A munka hihetetlen intenzitással kezdődött, és folyt végig az Atari-nál, aminek meg is lett az eredménye. Az új számítógép, melynek jelölése a 68000-es processzor architektúrája alapján ST lett (sötét-hírtető, azaz 16-32, utalva ezzel a CPU kívül 16 bites, belül azonban teljes 32 bites felbontású), 1985-ben bemutatkozott a CES-en, hamarabb, mint az Amiga. Valamint mindössze fél árban az Amiga akkor már ismert árához képest, az IBM AT és a Macintosh árát már nem is említhet. Természetesen a gyors fejlesztésnek megvoltak a hátulütői is. A rendelkezésre álló rövid idő alatt ugyan valóban teljesen újszerű, torradalmi gépet mutattak be a nagyközönségnek egészen hihet-

len áron, azonban a chipkészlet, a hang- és kép megjelenítésért felelős rendszerek képességei elmaradtak a nem sokkal később piacra lépő Amigától. Ennek ellenére a "Jackintosh", ahogy viccesen nevezték, megjelenésekor óriási siker lett, majd később is remekül megállta a helyét, igaz, mindvégig második helyen szerepelt az Amiga mögött, egy-két területen leszámítva.

**Első pillantás az ST-re.** Motorola 68000 CPU, 8

MHz. A ROM 192K, ami tartalmazza az alap ope-



rációs rendszer, a TOS-t (The Operating System, mások szerint Tramiel Operating System) és XBIOS-t valamint a GEM-et (igaz, az az első sorozatban nem volt a ROM-ban, floppyról kellett tölteni). A RAM mérete az adott modellől függ. Az ST igen kitaradt családfeával rendelkezik, melynek tagjai többek között leginkább a RAM méretében különböznek, 256K-tól 4M-ig minden lehet.

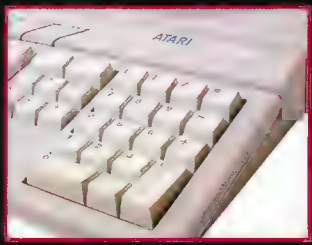
A CPU mellett több kiegészítő áramkör is került a gépbe. A hangért a Yamaha YM2149 felelős, melynek segítségével a gép 3 hangot és 8 oktávát tud megszólaltatni. A grafikáért a Shifter a felelős, 3 grafikai üzemmódot ismer (320x400, 640x200 16 színű, vagy 640x400 mono, ez utóbbihoz külön monitor kell), és 512 színű palettáról lehet a színeket kiválasztani. A memóriakezelésért a Glue chip a felelős. A gép billentyűzete numerikus részszel kiegészített, teljes értékű billentyűzet. Csatlakoztatható két joystick, valamint a géphez egér is jár.

Bővíthetőségek és csatlakozók tekintetében az ST hátróztatott jó helyzetben van: RGB monitor, cartridge slot, MIDI ki- és bemenet, Centronics párhuzamos port, RS232C, hard disk és floppy csatlakozó, joystick port...

A következő részben közelebbről is megismerkedünk az Atari ST-vel és családjával, színe lép az Amiga, és még az érdeklődés is lesz. Folyt. köv.

**Brazil**

brasil@terra.hu



Jack Tramiel and Sons  
Atari Corporation  
(From left to right:  
Garry, Norm, Jack, Leon)

# Hasznos programok



Nincs új a nap alatt. A közmondás különösen igaz a havi szoftver-összeállításunkra, mivel csupa ismert és a felhasználók által kedvelt programot ajánlunk - pontosabban ezek legfrissebb változatait.

## CD Burner XP Pro v2.2

Az ingyenes CD-író program az elmúlt hónapok alatt igen sokat fejlődött. Utoljára az 1.1-es változatot ajánlottuk, az azóta eltelt hónapokban a fejlesztők számtalan új szolgáltatással gyarapították. A legfontosabb a DVD-írók támogatása mindenféle formátumban és típusban. Készíthetünk vele ISO-fájlokat, vagy ezeket felírhatjuk a megfelelő adathordozóra. Persze alkalmas mp3, ogg, wma, wav adatok kezelésére, ami nemcsak az audio-CD-k elkészítésére igaz, hanem azok tömörítését, grabbelését is elvégezhetjük vele. A CD Burner XP Pro gyors, mutatós és egyszerűen kezelhető program, ráadásul bónusz szoftvert tartalmaz: egy borítótervezőt. Hátránya, hogy a mérete megkétszereződött, és nincs magyar nyelvű változata.

[www.cdburnerxp.se](http://www.cdburnerxp.se)

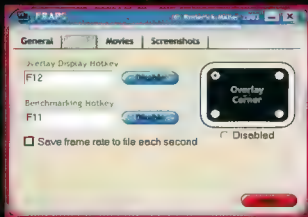


## Fraps v2.0

Mindössze egyetlen tizedet nőtt a verziószáma ennek a különleges programnak, de ez ne tévesszen meg senkit. A Fraps indítását követően megbújik gépünk memóriájában, és játékok, illetve egyéb három-

menziós programok futtatásakor lép működésbe. Ez abban nyilvánul meg, hogy az aktuális képsebesség (frame/szekund mértékegységben) kilírja a monitorunk egyik sarkába. A programot hotkey billentyűk segítségével kapcsolhatjuk ki és be. A kettes változat képlőpó funkcióval bővült, mely kiegészül mozgó filmek (avi) kilőpásával, amibe a hangok, zenék is beletartoznak. A legérdekesebb, hogy ezt játékokhoz is felhasználhatjuk, ráadásul filmlopáskor alig lassítja a gépet.

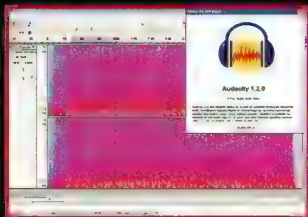
[www.fraps.com](http://www.fraps.com)



## Audacity: Free Digital Audio Editor v1.2

Az ingyenes, magyar nyelvű menüvel rendelkező hangszerkesztő kiváló tulajdonságokkal rendelkezik: wav, mp3, ogg és egyéb adatokat tölthetünk be, és menthetünk el a programmal, melyeken 26-féle effektust és más szerkesztési műveleteket hajthatunk végre. Az Audacityben bármelyik csatornát használhatjuk, ezeket vághatjuk, összeilleszthetjük, keverhetjük stb. Egyéb lehetőségek: spektrum- és frekvenciaanalízis, hangdigitizálás.

[audacity.sourceforge.net](http://audacity.sourceforge.net)

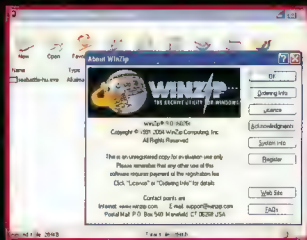


## WinZip v9.0 (végleges)

Sokat kellett várnunk (közel egy évet), mire a béta változat után megjelent a legelterjedtebb archiváló- és tömörítőprogram kilencs változata. A WinZip ZIP, CAB, TAR, GZIP, MIME és még számtalan adat kezelésére alkalmas, beépítve az Intézőbe gyorsan és kényelmesen elérhető. Sebessége és a tömörítéskor hatékonysága kielégítő, de ma már nem a legjobb: ugyanakkor nem lehet nélkülözni, mert a zip-formátum a legelterjedtebb. A kilencs újdonságait elsősorban a kényelmi szolgáltatásoknál keressük, helyet

kapott benne a 128 és a 256 bites titkosítás valamint a tetszőleges számú fájl kezelése.

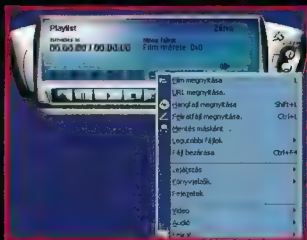
[www.winzip.com](http://www.winzip.com)



## BSPlayer v1.00.508 (magyar)

Az ingyenes, magyar nyelvű lejátszó új változata csak apró, ám annál fontosabb változásokat tartalmaz. A programmal nem csak DVD-filmeket, hanem avi, mpeg, DivX, illetve AC3 adatokat is megtekinthetünk, valamint CD-t, mp3 és ogg zenét hallgathatunk. Számtalan különleges szolgáltatással rendelkezik: filmfeliratok betöltése, képkockák elmentése, filmlejátszás akár a Windows asztalon stb. Újdonságok: több CD-s (táblás) filmek esetében megkeresni a következő filmet. OSD menük bővítése, Win9X-nél előforduló hibák kijavítása, STR feliratok támogatása, Winamp DSP pluginok kezelése, különféle feliratok (film\_sub, film\_en\_sub, film\_hun\_sub) egyidejű kezelése stb.

[www.bsplayer.org](http://www.bsplayer.org)



## A hónap szoftverei

DivX v5.11	<a href="http://www.divx.com">www.divx.com</a>
JasAudio v5.0	<a href="http://www.jasaudio.com">www.jasaudio.com</a>
XnView v1.68	<a href="http://www.xnview.com">www.xnview.com</a>
Game Accelerator 2	<a href="http://www.einfoldaily.com">www.einfoldaily.com</a>
AIDA32 v3.93	<a href="http://www.aida32.hu">www.aida32.hu</a>
CloneDVD2	<a href="http://www.elby.ch">www.elby.ch</a>
Blender v2.32	<a href="http://www.blender3d.org">www.blender3d.org</a>
FreeRip v7.0	<a href="http://www.jomagam.hu">www.jomagam.hu</a>
SoftRip v2.60	<a href="http://www.mgshareware.com">www.mgshareware.com</a>
AVedit v3.38	<a href="http://www.am-software.com">www.am-software.com</a>



# Pioneer DVR-107D

## Pioneer DVD-107D

**Előnyök:** az eddigi legjobb, nincs mese

**Hátrányok:** nem tudok rosszat mondani róla

**10/10**

Múlt havi számunkban két 8x-os DVD-írórt már egymásnak eresztettünk, amikor az NEC ND-2500A és az MSI DR8-A írók teljesítményét és írási minőségét összehasonlítottuk. Sajnos a Pioneer 107-es akkor lemaradt (nem érkezett meg időben a tesztre), de ebben a hónapban pótoljuk a hiányosságot. A Pioneer legújabb írójának igen csak fel kell kötnie a gatyáját, ha a NEC ND-2500A írási minőségét és a Pioneer korábbi íróinak megbízhatóságát az egyre gyorsuló írási sebességekkel együtt kell felülmúlnia.

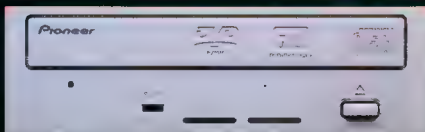
**Megszokott forma.** A Pioneer 107D író külseje szinte nem is különbözhetett meg 106-os elődjétől. Ha nincs a meghajtó tetejére ragasztott adatlap, akkor bizony nem tudtam volna megmondani, hogy egy új termékkel van dolgom. Vilezont úgy látszik, hogy csak Európában maradt az unalmas, megszokott design: a távolkeleti piacokra már megérkezett a Pioneer 107-es sorozatának legújabb változata, ami szakít az eddigi Pioneer külsővel, és igen kellemes kinézettel (is) próbál hódítani a zsúfolt piacon. Nem mintha a külső lenne a döntő egy DVD-író megítélésében, de azért dicsúsan megjegyezném, hogy minket sem kellene kifelejteni a jövőből. Na szóval, a Pioneer 107D OEM kiszorítású változata (a doboz változat a megszokott módon az A07 jelölést kapta) kúlsőleg semmi újat nem tudott felmutatni, de belül azért történt némi átrendezés.



**Nekünk nyolc.** A drive alapvetően a 106-os továbbfejlesztett változatának fogható fel. Megemlítendő újdonság a DVD-RAM lemezek 2x-es olvasása, de az igazi nagy durranás az egyszerű írható DVD +/-R lemezek 8x-os írása,

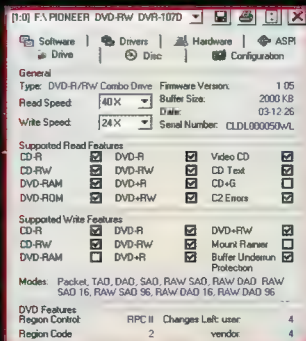
illetve az írható DVD korongok 4x-es sebességű írásának/újraírásának támogatása (DVD+RW lemezből már van 4x-es, a DVD-RW lemezekből egyelőre csak 2x-es van a piacon, ez is elég ritka jelenleg). A meghajtó tehát mind a két rivális írható DVD formátumhoz a lehető leggyorsabb (a DVD-R és DVD-RW esetén még lemez hiányában ki sem használható) írási sebességeket ajánlja fel, így teljes szolgáltatást nyújt. A Pioneer 107-es 8x-os írása gyorsabb, mint a konkurens gyártók meghajtóinak 8x-os írási tempója, ugyanis a Z-CLV módban történő égetést minősége két szakaszra bontja: az első rövidebb zónában kapásból 8x-os, a lemez közharmadán már 8x-os sebességgel ír, szemben a többi drive-nál tapasztalt 4-6-8 beosztással. A Pioneer így bámulatos, átlagosan 7,7x-es sebességgel tud felmutatni a 8x-os írás során, szemben a NEC ND-2500A 6,8x-os átlagos sebességével. A gyorsabb átlagos tempó ellenére a Pioneer 107-es által 8x-osan megírt lemez minőségileg ugyanolyan jó, mint az ebből a szempontból - általában is - általánosan minősített NEC ND-2500A által lemez minőségű, tehát a Pioneer paraszthajszállal képes volt übereitni a NEC teljesítményét. Erre mondják azt, hogy távra maradt a szánk. A 8x-os írást ennek ellenére nem ajánljuk DVD-Video lemezek írásához, de ha így fejlődnek az írók, hamarosan 10 perc alatt is tudunk majd olyan lemezeket írni, amelyek a legfinnyásabb asztali DVD-Video lejátszóknak sem fognak akadózni.

**Az egy, aki mindent visz.** A Pioneer 107D író mindenféle lemezzel kipróbáltuk (4x-es Philips, Primedisc, TDK, Eurodata, Fuji DVD+R lemezekkel,



8x-es Verbatim DVD+R lemezekkel, 4x-es Primedisc, TDK, Eurodata DVD-R korongokkal és mindenféle írható DVD lemezzel egyaránt). A noname kategóriát egyelőre kihagytuk a tesztelésből, mivel a többnyire RITEK gyártókkal ellátott, kevésbé ismert márkájú korongokból olyan rossz minőségű példányok keringenek a hazai (főleg illegális) kereskedelemben, hogy nem tudtuk őket reális tesztelésre alapnak tekinteni. Viszont RITEK gyártókú lemez akadt a márkásban, tesztelt lemezek között: ezekkel semmi gondja nem volt a Pioneer 107-esnek, így jobb minőségű (megfelelő helyi/ származék) noname RITEK lemezekkel sem lehet különösebb bajja. Az összes általunk próbált lemezt a DVD-író program (a Nero 6.3.0.3-as változatát használtuk a tesztelésre) által felajánlott sebességek bármelyikével hajlandó volt megírni a kiválasztott tempóval, és minden lemez kitűnően visszaolvasható volt az íróban és egy Toshiba SD-M1712 DVD-ROM olvasóban egyaránt. Az asztali lejátszást egy Panasonic DVD-S75 készülékkel vizsgáltuk meg, két 4x-esen megírt DVD-R lemez és a 4x-esen megírt DVD+R lejátszása esetén tapasztaltunk egy-két megállást, tehát elmondható: 2x-esen, illetve 2,4x-esen nem tudtuk rossz lemezt írni a Pioneer új írójával. Egészen elképesztő tesztteredmények.

**Egyszerűen tökéletes.** Nem tudok rosszat írni a Pioneer 107D-ről. Ugyanolyan fantasztikus minőségben ír, mint a múlt hónapban megismert NEC ND-2500A, ugyanakkor azzal ellentétben nagyon jó olvasó is egyben. Mindenféle lemezzel hajlandó írni, gyors és pontos. A Pioneer 106-os után nem igazán hittem, hogy a Pioneer ki tud jönni még egy, olyan íróval, ami ennyire kiegyensúlyozott és megbízható drive. Sikerült nekik. Akár viszont a múlt hónapban olvasott teszt hatására megvettük a 2500-as NEC-et, ne búslakodjanak, igencsak nehezen tudnám eldönteni, melyik meghajtónak jobb az írási minősége. Viszont ha olyan drive-ra van szükség, ami egyedül lest a gépben, tehát olvasóként is remekelnie kell, akkor csak a Pioneer 107-es jöhet számításba. A tesztზე a Multimedia.hu és a CDABC acta az üres lemezeket, a Pioneer 107D meghajtót a Basy's Kft-től kaptuk tesztelésre.



**Információ:** www.basy's.hu  
www.pioneerelectronics.com

PPÉter

# Grab rovat

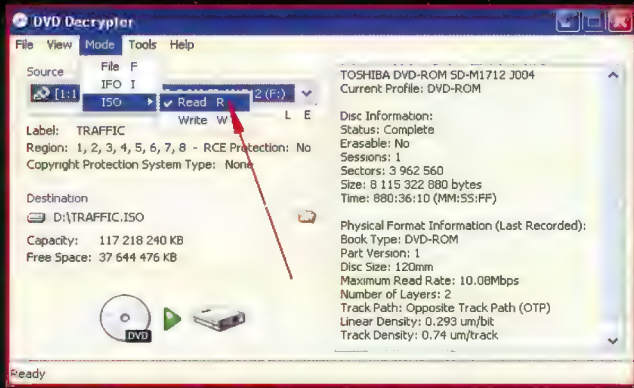
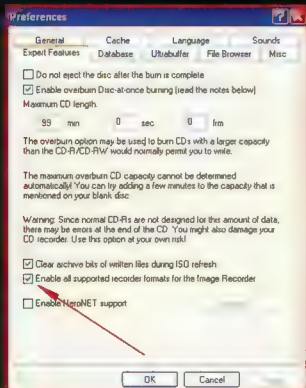
Üdv mindenkinek! Mostanság egyre több a DVD-írással, grabbeléssel kapcsolatos kérdés a nekem címzett levelekben, szóval ebben a hónapban megpróbálom pár dolgot tisztázni a DVD lemezek beolvasásával, másolásával kapcsolatban. Ez nem azt jelenti, hogy komplett FAQ-ot kaptok a DVD-Video filmek másolásához. Egyrészt a DVD lemezen nemcsak film lehet, hanem bármilyen más jelegű adat is, másrészt a DVD-Video filmek másolása többé-kevésbé illegális, amihez nem szeretnék itt a nagy nyilvánosság szeme láttára túl sok ötletet adni (e-mail útján sem fogok, előre szólok). Igazából két-három, egyszerűbb programon keresztül szeretném megmutatni, hogy a DVD lemezekkel való bűvészkedés nem sokkal bonyolultabb, mint amit a CD-kkel szoktunk művelni.

**DVD grabbelése Nérvál.** Hogyan tudunk egy DVD-ROM lemezről (legyen az akár gyári, vagy háziilagosan sült) úgynevezett image állományt (néhány idiótán magyarított alkalmazás előzetesével alkalmazza a „tükörfájl” és a „képfájl” elnevezéseket) készíteni? Nagyon egyszerűen: majdnem ugyanúgy, mintha CD-ROM koronggal szeretnénk ugyanezt megtenni. Szükség van egy CD/DVD-író programra és egy nagy adag helyre a merevlemezünkön. Utóbbi kapcsán megjegyzendő, hogy a legegyszerűbb, egyoldalas, egyrétegű DVD-5 lemezek kapacitása is lehet 4 GB-nál több, ami meghaladja a FAT32-es állományrendszer egy állomány számára alokkálható maximális fájlméretre vonatkozó korlátozását, tehát DVD lemezekről lehetőleg NTFS partícióra próbáljunk image állományt készíteni. Lehetőségünk van egy kis trükközésre (darabolt image állomány készítésével), de ezt nem minden program támogatja, másrészt a legtöbbször amúgy is XP-t használunk. Ha már XP-d van, akkor meg tessék szépen áttérni az NTFS fájlrendszer használatára. Jóval biztonságosabb és rugalmasabb, mint a FAT variánsok voltak, buta megkötések és korlátozások nél-

kül. Ha NTFS fájlrendszerű merevlemez van, akkor nincs is szükség komolyabb előkészületekre. Vegyük elő a Nero programot (CD/DVD-író hiányában is tudsz vele image állományt készíteni). Nem túl célszerű ezt a programot használni DVD image készítésére, de nem is túl bonyolult művelet. Ha nincs DVD-író, akkor egy kis trükkre lesz szükség, hogy a program DVD-s képességei előbújjanak, mégpedig engedélyezni kell, hogy az Image recorder (az virtuális CD/DVD-író, amelynek segítségével valódi írás helyett image fájlt készíthünk a merevlemezre) mindenféle lemeztípust ismerjen. Erőhöz a Preferences alatt az „Enable all supported formats for image recorder” sor elé kell pipát tenni (1. kép). A következő lépésben (ha van CD/DVD-író a gépünkben) be kell állítanunk, hogy az Image recorder legyen az alapértelmezett író (ha nincs CD/DVD-írónk, akkor alaphoz ez lesz beállítva). Ekkor nyitunk kell egy DVD Copy projectet, ahol forrásnak azt a meghajtót kell megjelölnünk, amelybe a lemezt helyeztük (2. kép). A Copy gombot megnyomván a program megkérdezi majd, hogy hová és milyen néven mentse el a lemezről készítendő image állományt

– ha megadtuk, a program szépen beolvassa a korong tartalmát egy testes fájlba. Készen is vagyunk. Ha van CD/DVD-írónk a gépben, és használni is szeretnénk, akkor ne felejtsek el visszaállítani kimenetként az Image recorder helyett, különben esetlenül csak image fájlokat készíthetünk tényleges írás helyett. Az elkészült image állományt később bármikor kiláthatjuk Nérvál DVD lemezre, ha a Recorder menü Burn image menüpontjára kattintunk, és megjelöljük a korábban elmentett image fájlt. A Daemon Tools emulátorral most már a Nero program .img kiterjesztésű image állományait is felhasználhatjuk a virtuális DVD meghajtóban, így az image fájlt bármikor kezelhetjük úgy, mint egy valódi lemezt (amelyikről készítettük).

**DVD-Video grabbelés.** A DVD-Video lemezekről ugyanígy készíthetünk image állományt, de figyelembe kell venni, hogy a CSS (Content Scrambling System) védett lemezek tartalma nem olvasható ki ilyen módon (ha sikerül is, a beolvasott anyag lejátszhatatlan lesz), valamint a kátrétegű DVD-9 korongokról hiába készíthünk ilyen image





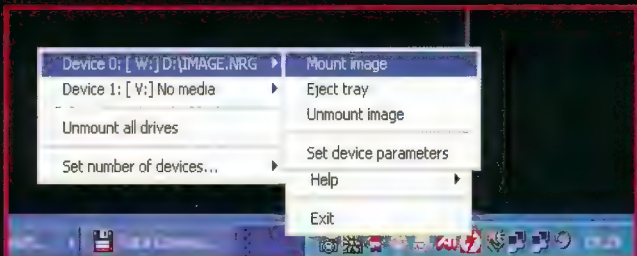
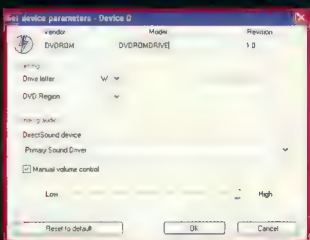
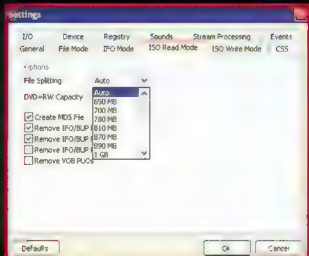
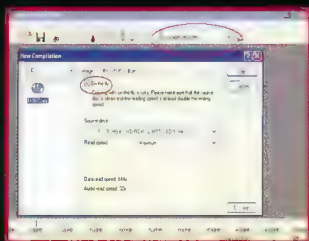
állományt, hiszen ezek egyébe az egyetlen nem írható (most még) r/w-sa a DVD-S méretével bíró, jelenlegi DVD+R(W) lemezekre. Ettől eltérítve a DVD-Video lemezekről (ha nem védettek) ugyanígy könnyű image állományt készíteni a Nero programmal, és a beolvasott image emulátor segítségével ugyanolyan simán lejátszható lesz DVD-Video programmal, mint az eredeti korong. De mi van akkor, ha a forráslemez bizony másolásvédett? Ekkor a Nero nem jöhet szóba. Márpedig néha jól jönne, ha például a tévéből elhozott, de idő hiányában megtekintés nélkül maradt filmeket a lemez visszavitele előtt gyorsan leszedhetnénk a gépre, hogy aztán később – ha lesz rá időnk – az image fájlt egy emulátorba moutolva megnézhessük a filmet (az se baj, ha DVD-9 formátumú, hiszen ha nem akarjuk visszaférni, csak megnézni és letölteni, akkor nem foglalja sokát a helyet). Erre inkább a DVD Decrypter programot ajánlom, amelyik az egyik legegyszerűbb és legkönnyebben használható DVD grabber alkalmazás (legalábbis egyszerű image készítése egy kattintással kivitelezhető vele). A program a [www.dvddecrypter.com](http://www.dvddecrypter.com) címről tölthető le, gondolom, ezt nem lesz nehéz meggyőezni.

**DVD Decrypter.** A DVD Decrypter (gen előző-  
keny program, minden indításkor – amennyiben  
van internet-hozjárólésunk – lekérdezi a fejlesz-  
tője webáruvereről, hogy van-e újabb változata  
a programnak, és fel is ajánlja, hogy ovezderél  
a böngészőnket az esetleges letöltésnivalóhoz.  
Természetesen ezt le is tilthatjuk (modemes elő-  
fizetőknek nem kell attól tartani, hogy a program  
kéretlenül betárcsázz). Első lépésben jelöljük ki,  
hogy a program ISO (Read), és ne IFO módban  
tevékenykedjen. Ezzel azt érjük el, hogy a  
Decrypter az egész lemez tartalmát egy nagy

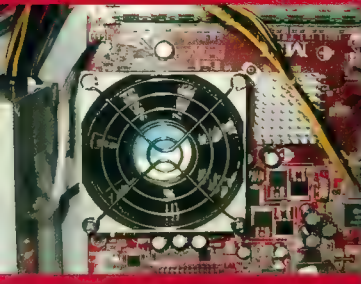
image állományba olvassa be (csak úgy, mint a Nero a fentiekben ismertetett módon), míg IFO módban a DVD-Video filmet alkotó fájlokat másolná át (ami ugyan szintén a hasznunkra lehet, de jelenleg nem ezt tárgyaljuk ki). A DVD Decrypternek nem számít, hogy a korong másolásvédett, közös kijátszani a CSS rendszert, tehát a lemezről készített image a korong tökéletes másolatát tartalmazza majd, csak éppen CSS védelemtől megfosztva. A DVD Decrypter közös FAT16 vagy FAT32 partícióra lementeni egy akár 4-5 GB-os lemez tartalmát is, mert alapbeállítás szerint automatikusan érzékeli, hogy milyen állományrendszere van a kisméretű cél-meghajtónak, és ennek megfelelően darabolja fel az image állományt. A darabolással az image tartalma nem sérül (amíg nem történik egyet sem a sorszámozott fájlokból), és a Daemon Tools emulátor felismeri és kezeli a felszabdalt image formátumot is. A DVD Decrypter program egyszerű: ha az ISO beállítást elvégeztük, akkor csak a forrás meghajtó kijelölése maradt, megadhatjuk az elmentendő image állomány nevét is. Ha ezt külön nem tesszük meg, a program a meze címkéjéből automatikusan hozzá létre az image állomány nevét, és az alapbeállítás szerint mindig arra a merevlemezre igyekszik menteni, ahol a legtöbb szabad helyet találja (ez is felbírálható többlet mód). A Decrypter ISO módban nemcsak DVD-Video lemezek begrabbelésére alkalmas, hanem adat DVD-ROM lemezeket is beolvasztathatunk vele. Mivel a DVD-Video, DVD-ROM lemezek logikai adatszervezése alacsony szinten ugyanolyan, ezért az ilyenforma (egész lemezes) grabelés ugyanúgy történik. A DVD Decrypter ilyenformán tehát nem csupán a DVD-Video lemezek „másolására” való, hanem szinte bármilyen DVD korongról készíthetünk vele image állományt, igen kényelmes, hatékony módon. Sőt, a DVD Decrypter még őrzi is tud! A saját maga által készített image állományoktól még egy rakás közismert CD/DVD-író program image állományokat képes felírni DVD-lemezre. Ha egy DVD-5 (4,7 GB-nál kisebb) lemezről készített image fájllunk van, a Decrypter mindentfélé beavatkozás nélkül képes azt visszamírni üres DVD+R(W) lemezre, tehát bizonyos megkötésekkel univerzális DVD-másoló programnak is titulálhatnánk.

**Mountpoint fel jól.** A beolvasott DVD image állományokat úgy használhatjuk, mint az eredeti lemezt – ehhez csak egy jó emulátor kell. A legjobb a legjobbja a Daemon Tools, amely rendszeren frissített, jól megírt alkalmazás, és a Decrypter-hoz hasonlóan egyszerűen használható. A Decrypter vagy a Nero kimenetéként kapott image állományt a telepített Daemon Tools kis ikonjára történő jobbombrak kattintás után tudjuk átadni az emulátornak. A virtuális meghajtó paramétereit kedvünk szerint állíthatjuk be, akár több (maximum 5) virtuális meghajtóra is lehet természetesen beállított jelölésekkel. Ha mindent jól csináltunk, a Daemon Toolsnak átadott image pontosan úgy viselkedik majd, mint az a lemez, amelyről létrehoztuk az image állományt. Adat DVD-ROM lemezeként ugyanúgy teletölthetünk, futhatnak róla, a DVD-Video lemezek virtuális másolatát pedig szoftveresen DVD-Video lejátszó programokkal tudjuk megtekinteni. Ha az image nem haladja meg egy íráható DVD+R(W) lemez kapacitását, akkor ki is írhatjuk üres lemezre, amennyiben van DVD-írónk (de mint említettük, az image elkészítéséhez és az emulációhoz nem szükséges semmilyen CD vagy DVD-író). Arra ügyeljünk, hogy a feldmuntolt image fájlok mindaddig nem tudjuk törölni a merevlemezről, amíg az emulátort nem utasítjuk, hogy „eresztse” el az image-t (ilyenkor kivesszük a virtuális lemezt a virtuális meghajtóból). Sok kezdő ott akad el, és akkor ír levelet nekem, amikor „letörölhetetlen” image fájlok talál a merevlemezén :). Egyelőre ennyit a DVD korongok gabababáiról, most már abba kell hagyynom, mert lassan készülődik a CeBIT-re, Hunor idegbeteg, hogy mikor adom le a cikket, még egy csomó ilyen frusztráló körülmény akadályoz azáltal búcsúzom arra a hónapra.

**Ppéter**

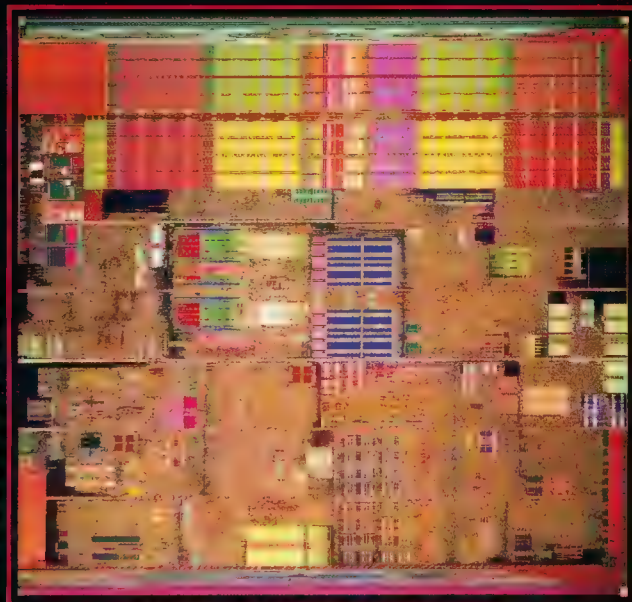


# Hardver fórum



Sziasztok! Jó másfél év nyugalom után ismét új processzorral kell megbatározniuk azoknak, akik az Intel platformot választották. A tavalyi év harmadik negyedében mutatták be a Prescott processzort, amelyik a Northwood sorozatot fogja leváltani. Miért van szükség a Northwood leváltására? Ez jó kérdés. A Northwood sorozat 3,8 GHz körül technológiailag elérte teljesítménye határait. Ezt természetesen nem az alapórajelre, hanem az egyes jól tuningolható processzorokra értem. A Northwood alapokon nyugvó, azonban jóval magasabb órajelek elérésére képes Prescott viszont könnyen elérheti alapórajelen a 4,5 GHz-et is. A Prescott 125 millió tranzisztort tartalmaz a Northwood 55 milliójával szemben, és 0,9 nanométeres technológiával készül. Milyen újdonsággal szolgál a Prescott a Northwoodhoz képest? A legfontosabb a kétszeresére, 16 KB-ra növelt adatcache és az 1 MB-ra növelt másodsztű gyorsítótár.

A magasabb órajelek elérése érdekében megnövelték a futószalagok számát 20-ról 31-re. A futószalagok célja, hogy a processzor az utasításokat több részre bontva tudja végrehajtani. Belátható, hogy a több futószalag az utasítások több részre bontását eredményezi, ezzel az egy órajelre jutó, egy futószalag által végrehajtandó utasítások száma valóban csökken. Viszont a végrehajtás lassabb lesz, hisz a 31 futószalagból az adatok kiürítése jóval tovább tart, mint 20-ból. Ennek kompenzálására a Prescott megkapta a mobil Centinolo, más néven Banias processzor elágazásbecsítő-logikáját. A processzoron belüli késleltetések is növekedtek, nem is kis mértékben. Újdonság még az SSE3 utasítás-



Prescott mag, az 1 MB másodsztű cache fölül látható.

készlet, valamint a HT, azaz a hyperthreading technológia továbbfejlesztése is. A Prescott a Northwooddal ellentétben külön logikai egységet használ a leggyakoribb digitális feladat, az egész szorzás végrehajtására, ellentétben a Northwooddal, amely ezt a feladatot a lebegőpontos logikai egységgel hajtotta végre. Nem akarok benneteket további apró műszaki részletekkel terhelni, ezek mind megtalálhatók az Intel adatlapjain. Nézzük a lényegét. A Prescott azonos órajelen semmivel sem jobb a Northwoodnál, sőt. Nem egy tesztben - ha nem is sokkal, de - lassabb. Kimagastik viszont a multimédiás alkalmazásokban, például a videótörítéskben. Nagy előnye viszont a jó skálázhatóság, azaz az extrém magas működési frekvencia. De, hiába a 0,9 nanométeres technológia, a processzor borzalmasan melegszik. Bőven üti a 110 Wattot, tuningmentesen is. Hiába az új, változó core-feszültség, amelyik alaposan megdolgoztatja az alaplapi táp-stabilizátorokat, hisz a procit terhelésének függvényében adagolja az alacsonyabb-magasabb magfeszültséget. A Prescott rettenetesen fűt, azonos körülmények között akár 10 fokkal is melegebb lehet, mint a Northwood. Ez a rossz hír. Most jön a jó hír. Az Intel is belátta, hogy itt valami nem gömbölyű, és

azonnal nekiugrasztotta a mérnököket a procimag áttevzésének. Az új, D-stepping Prescott február végén mutatkozik be, én részemről levezem a nem létező kalapot azok előtt, akik belátják, hogy hibáztak, nem ködösítettek, nem fogják saját hibájukat az ellenszélre, a globalizációra, a brazil kávétermesztők sztrájkjára, hanem időben lépnek. A magasabb késleltetések és egyéb hátrányok ellenére a Prescott 4 GHz felett már nagyon jó processzor, lesz, erre mérget lehet venni. Milyen alaplapok támogatják a Prescottot? Kell-e rohanni új alaplapt venni? Nem. Aki nem dzsunka-balra ríszlíst alaplapt vett, annak nem kell félnie. A Prescott-támogatás legfontosabb feltétele a VRM 10.0 - Voltage Regulator Module (feszültség szabályzó modul) - szabványú alaplapi tápstabilizátor megléte az alaplapon. Ennek célja - mint ahogy feljebb érintőlegesen volt már arról szó - a processzor magfeszültségének a megkívánt teljesítményhez szükséges biztosítása. Fontos még az alaplapi tápstabilizátorból kivehető pillanatnyi csúcás-áram mennyisége is, ezt az FMB 1.0, az FMB 1.5 és az FMB 2.0 szabványok rögzítik. Amíg az FMB 1.0 legfeljebb 85 Amper maximális kivehető áramot jelent, addig az FMB 2.0 már 119 Amper. Elborzasztó számok ezek még ak-



kor is, ha tudjuk, hogy ennek az iszonyú áramnak nem kell állandóan rendelkezésre állnia, hanem csak a processzor indulásakor, illetve teljes terheléskor. Miután ennek az árammennyiségnek a beindulási oldalon is rendelkezésre kell állnia, azaz az alaplap tudjon miből ennyi áramot kívenni, ismét azok jártak jól, akik a jövőre gondolva erősebb, jobb tápegységet szereztek be.

Nézzünk pár részletet a nevesebb gyártók nyilatkozataiból, az angol szöveg után a magyar fordítás.

**Intel:** "Current builds of D875PBZ, D865PERL, D865PERC, D865PESO, D865GBF, D865GLC, D865GRH all support Prescott at 3.4GHz. End users will be able to check the AA# on the retail box to confirm that the board supports Prescott."

A felsorolt alaplapok támogatják a Prescottot 3,4 GHz-ig. A végfelhasználókat a dobozon található AA# jel tájékoztatja erről.

**Asus:** "P4C800-E Deluxe, P4C800 Deluxe, P4C800, P4P800 Deluxe, P4P800, P4P8X SE, P4S800-D Deluxe, P4P800-VM, P4P800S-E Deluxe, P4S800D, P4P800S SE, P4R800-V Deluxe, P4R800-VM, P4S800, P4V800D, P4V800-X, P4S800-MX, P4P800S."

Above are our current boards that support Prescott."

A fenti alaplapok támogatják a Prescottot.

**Abit:** "As a design partner of Intel, ABit was able to design in support for future CPUs into our IS7 Series and IC7 Series of motherboards. Our motherboards follow the VRM 10.0 and FMB 1.5 Guidelines. With ABit's 4-phase power onboard and a strengthened PWM design, ABit users of the IS7 Series and IC7 Series are able to use current Northwood core Pentium 4s as well as upcoming CPUs."

Mint az Intel tervezési partnere, az ABit az IS7 és az IC7 alaplapjait a jövő processzorainak támogatására tervezte... Az ABit négyfázisú és megerősített tápellátórendszerrel az IS7 és IC7 alaplapokban alkalmassá teszi ezeket az alaplapokat a jelenlegi Northwood és a következő generációs processzorok támogatására.

Bár erről nem esik szó, a közkedvelt A17 is támogatja a Prescottot.

**Gigabyte:** "Gigabyte was the first to design VRM 10.0 on motherboards beginning with the 845PE/845GE based models, and we have carried it over to our 885/875/848 based boards. This allows both Northwood and Prescott support."

A Gigabyte elsőként kezdte meg a VRM 10.0 szabvány alkalmazását a 845PE/845GE chipsetre épülő alaplapjain, és folytatta a 885/875/848 chipsetre épülő alaplapjain is. Ez biztosítja a Northwood- és Prescott-támogatást.

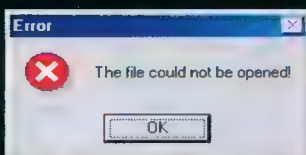
Más típusú alaplapok tulajdonosainak érdemes körülnézniük alaplapjuk gyártójának web-oldalán azal együtt is, hogy Prescott vásárlásán idén nyár előtt szerintem nem érdemes gondolkodni.

**Régen vírusoztunk már, tegyük azt, hiszen a kreatív alkotók képesek elkényeztetni bennünket újabb és újabb meglepetésekkel.**

Elsősorban az ICQ felhasználókat fenyegeti a Worm.Win32.Bizex. A légeg a [www.jokeworld.com/](http://www.jokeworld.com/)

xxx.html Internet-címre irányítja a gyanútlan felhasználót, majd erről a címről automatikusan letöltődik a tulajdonképpeni vírus az áldozat számítógépre. A vírus indulása után sysmon.exe néven beírja magát a registrybe az automatikusan induló programok közé, így a gép minden egyen indításakor aktivizálódik. Bankkártya, illetve bankszámla információkat próbál lopni, és az ICQ szerverre kapcsolódáskor átveszi az irányítást, lekapcsolja az ICQ klienst, a fertőzött gép tulajdonosának nevében konnektál, és a címlistából megpróbál valamennyi személyt továbbküldi magát. A megszerzett adatokat egy logfájlban tárolja, majd továbbküldi egy FTP szerverre.

A következő kis kedves az I-Worm.Moodown.b E-mail csatolásként érkezik, elindulása a következő hibüzenetet generálja:



A Windows könyvtárba másolja magát services.exe néven, és a vírusok jó szokásához híven ez is beírja magát az automatikusan induló programok közé. Különböző nevekkel tárolja magát a winchesteren, majd körülnéz az sdb, az sap, a doc, a doc, az eml, a htm, az msg, az oft, a php, a pl, az rtf, az sht, a tbb, a txt, az uin, a vbs és a web kiterjesztésű fájlok között címlistákat kutatva. Az ezekben található címekre továbbküldi magát saját levelezőprogramjának segítségével. Különböző kárt nem csinál azon kívül, hogy feljoga az Internet-sávszélességet, és szinte megoldhatatlan feladat elé állítja a levelezőszervereket a sok ezer fertőzött gépről elküldött sokmillió elküldött levéllel. Akik a magyar Freemall levelezőrendszert használják, azok az utóbbi hetekben érzékelhették ennek a vírusnak a hatását. Miután már csaknem valamennyi hazai szolgáltató szűri a leveleket, fertőzött levél csak a legkritikus esetben juthat el hozzánk, de a témárok vírusos levél feldolgozása nagy munkát ró a levelezőszerverekre.

A I-Worm.Bagle.bis csatolásként érkezik. Ez is kutat címlistát után, és ez is beírja magát az automatikusan induló programok közé a.uex néven. De ez még ravaszabb, mint az előző. Megnyitja, és figyeli a 8886-os portot, ezzel lehetővé teszi a behatolást a fertőzött gépre.

Különsen szép példány a Trojan.Proxy.Win32. Mitigelő. A vírus a fertőzött gépet proxy-szervernek használja, a gép IP címét elküldi a vírusírónak, megnyitja a 39999-es portot, ezzel lehetővé teszi a fertőzött gépről spam - azaz szemét - e-mail küldését. A memóriában keresgél futó antivírus-programok után, és leállítja azokat.

A következő kis aranyos a I-Worm.Mimall.c. Szintén levélmellékletként érkezik, a levélben egy úr közli, hogy sikerült nagy nehezen letöltenie a barátját pucér felsőtesttel, és a képet szívesen megosztja velünk. Ez tulajdonképpen vagy baj nem is lenne, de se hülyyöl, se pucér felsőtestről nincs szó, hanem a virus watch.exe néven kipakolja magát, és mint rendezes, az automatikusan induló programok között terem. A címlistákban szereplőnek küldi magát tovább, de közben az e-gold Internet-nek fizetési rendszer adatait látni kint, és ha valamit talál, az adatokat továbbküldi a vírusírónak. Ezen kívül az általa fertőzött gépeket felhasználva DdoS támadást indít szerverek ellen véletlenszerű méretű adatsomogok végletlen ciklusú küldözgetésével.

Ha az Internet-kapcsolatunk ugrásszerűen lelassul, az oldalak nehezen nyílnak meg, akkor majdnem biztos, hogy vírus kaptunk. Mi a megoldás, ha úgy érezzük, vírus kaptunk? Semmi esetre sem a pánik. Ne társazzuk forróna a telefon tanácsokat kérve, és ne hívjuk át a szomszéd Béluskát sem, aki nagyon vágja az informatikát. Egy vírus megjelenése nem jár feltétlenül winchester-formázással, adataink, programjaink elvesztésével, sem új operációs telepítéssel. Ha van – és legyen – frissített vírusirtó programunk, akkor sokkal egyszerűbb a helyzet. De ha nincs, az sem baj. Csináljunk a következőt: szabályosan állítsuk le a gépet. Húzzuk ki az ASL/Kábelnet internet csatlakozást. Indítsuk, és indításakor nyomjuk meg az F8 gombot. A menüből válasszuk a csökkentett (safe) módot. Indítsuk a gépet csökkentett módban, hálózati nélkül. Következzen a start menü – futtatás – msconfig.exe. Válasszuk az automatikusan induló programokat. Egészen biztosan fel fogjuk ismerni a vírus a programok között. Közbevetőleg jegyezzem meg, hogy mindenképpen ajánlatos egy képernyőtartalom-mentéselt elmenteni az msconfig – automatikus indítás ablakot a kifogásolatlanul működő gépnél, hogy legyen összehasonlítási alapunk a későbbiek során. Ennek a menete a következő: meg kell nyomni a billentyűzetben a PrtScr gombot, majd egy megnyitott, tetszőleges képrész programba a fájll – beilleszt gombbal bemásolni. Innen elmenteni, és már készen is van. Ha fellamartuk a vírus, vagy vírusokat, indítsuk el a vírusirtó programot. Azért kell ezt csökkentett módban intézni, mert rendez üzemmódban a vírusirtás nehézkes, néha lehetetlen, mert a Windows automatikusan indította a vírus, az a memóriában van, és a Windows használja. Ha a vírusirtó letűrt, akkor jobb klikk az Explorer ikonra, tulajdonságok, és a középső gombsornál rendeljük el az Ideiglenes Internet fájlok és cookie-k törlését is. Úralkod ki a temp könyvtárat. Azemetet is ürítsük ki. Ha készen vagyunk, indítsuk el a gépet normál üzemmódban, ellenőrizzük a winchester a vírusellenőrző programmal. Ha minden tiszta, visszadughatjuk az Internet-csatlakozás kábelét. Jó munkát végzünk, adat nem veszett el. Lehet, hogy a Béluskával nem így történt volna. :)



Nem tudom, hányan járatosak közületek a számítógépes zeneszerzés és szerkesztés rejtelmeiben, a samplerek, trackerek és keverőpultok világában. Jőmagam még „kisiskolás” korom derekán kezdtem el komolyabban érdeklődni a téma iránt, köszönhetően az akkoriban még virágzó scene partyknak és kóder csoportoknak (bár ez már a vége felé volt, remélem, néhányan még emlékeztek a Heaven Sevenre, hihetetlen módon megírt intróik voltak, ha sikerül rávennem LaW-MaNT, akkor szorítunk nekik helyet a DVD-n). A fű zöld, az ég kék, a hangkártya pedig Gravis volt – ezzel a piros csodával, egy minimális helyet igénylő, DOS alatt futó programmal (pl. Fast-Tracker) no, és persze némi odaadással, hozzáértéssel és tehetséggel a lelkes fiatalok nagyon jó kis zenéket szültek. Jó minőségű hangminták meglete esetén szinte minden hangszert lehetett szintetizálni (akkoriban mindenki jó minőségű hullámtábla-szintézissel szerelt hangkártyára vágyott, szemben a „gagyli” FM-esekkel), egy minőségi hangmintákkal teli CD kincset ért. Gitár, dob, zongora, tücsökciripelés és hasonlók, a samplereknek lényegében mindegy volt, mivel van dolguk, egyet kivéve: az emberi énekhang.

# VOCALOID

Instant vokál



Ugye, mennyire kézenfekvő, hogy a számítógépet hanggal irányítsuk, és az arra alkalmas információit szintetizált beszéd újján kapjuk meg? Nos, a Star Trekben látott színvonal eléréséhez még el kell telnie egy kis időnek, ugyan- is az emberi fül talán a beszéd- és énekhang természetellenes változásaira a legérzékenyebb, mivel ezt napi sok órában hallja-használja, ezért jelenleg a legjobb hangszintetizáló algoritmussal létrehozott hangról is azonnal megmondja, hogy az nem természetes forrásból származik. Így már érthető, hogy

a főleg trackerekkel és samplerekkel dolgozó zenészeknek miért okozott komoly fejtörést pl. egy vokál (a többszörös nem is beszélve) beillesztése az amúgy remekül megkomponált nótába.

Az emberi hang látszólagos (pontosabban hallgatolagos) egyszerűsége valójában az egyik legbonyolultabbban szimulálható természetes „hangszer” takarja, és nem csak azért, mert ahány ember, annyi hang. Az ének rendkívül sokrétű tartalommal bír, hiszen, szemben a hangszerekkel, nem csak dallamot képes megszólaltatni, hanem a szöveg által árnyaltabb, kifejezőbb, többnyire határozott mondanivalóval rendelkezik, és még sorolhatnám – de nem teszsem, mert nem kell őstehetségnek lenni ahhoz, hogy valaki megértse, miért is annyira fontos egy dalban a jól megírt szöveg. Aprópó, őstehetség. Léteznek dolgok, amelyeket lehet széptélni, de nem érdemes – a tehetség meglete avagy hiánya ilyen. Ha kezdettől fogva nem hordozod magadban a jó énekhang csíráját, akármennyit járatsz szolfézásra, óráhoszat énekelhetsz a zuhany alatt, az idő múlásával megérted, hogy ami nem megy, azt nem kell erőltetni (nem beszélve a kamaszkorról,

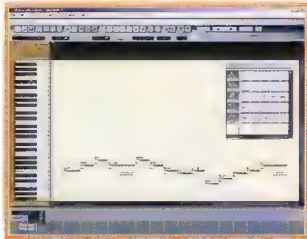
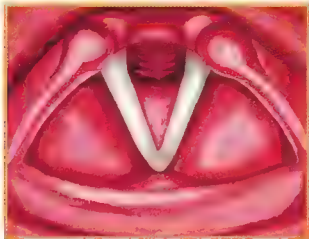
amikor akár 180 fokban fordulatot is vehet az egyébként rózsás helyzet). Számmunkra, akik csak hallgatják a zenét, de még annak is, akinek jó hangja van, és használni is tudja, azért magától értetődő az egész, mert az éneklés, az emberi beszéd születésünnél fogva végigkíséri az életünket. De képzeljük csak magunkat egy matematikus/programozó helyébe, aki olyan szoftvert próbál a kezünkbe adni, melynek segítségével azok is lélekeltethetik saját szerzeményeiket, akiknek amúgy erre nem lenne lehetőségük; ha a gyengén látók számítógépe nem azon a fogcsikorgató Mikrobi hangon szólalna meg; ha egy feltörekvő csapatnak nem kellene borsos összegeket költeni vokálosokra (félreértés ne essék, egyáltalán nem vagyok a művi, mesterséges úton mindenféle algoritmusok és chippek által létrehozott zene pártfogója (sőt), de a mai világot ugye mozgatja valami, igen, persze, hogy a felebaráti szeretet az...).

Az eddigi, az énekhang realisztikus szintetizálására kifejlesztett programok, hm, nem igazán voltak használhatók arra a célra, amiért valójában piacra kerültek – magyaráz gépiesebb volt a hangjuk, mint a Bádogembernek, amikor még nem volt megolajozva. Természetesen már kész, studióban felvett hanganyagot manipulálni képes szoftverek és hardverek

néhány éve léteznek, ezek legnagyobb része azonban nem az amatőr vagy a hobbi zenészek számára, hanem inkább stúdió utómunkálatok elvégzésére született, például a Digitech Vocalist, a Celemony Melodyne és a TC-Helicon Voice One, melyekkel a felvett énekhang szinte minden paraméterét megváltoztathatjuk – persze ez a munka rengeteg bibeledést igényel, hiszen a digitális utómunkálatok – negatív értelemben vett – hatását a végleges, lemezre kerülő produkción nem szabad hallanunk. Mondjuk, ez megint felvet egy kisebb morális kérdést (amit Lucas kolléga a saját szösszenetében gondolom, úgyis pedzegetni fog), hiszen mi a garancia arra, hogy az éppen aktuális kedvencünk nem valami mesterségesen, hangmérnökök által számítógépes programok segítségével össze-tálozt „szörnyiszült”??







A Yamaha által kidolgozott Vocaloid technológia hatalmas lépés a hallgatható szintetizált énekhang létrehozásának irányába. A minőségi zene elkötelezettjeként ismert nagy múltú cég csak magát a szintetizálásra alkalmas technológiát fejleszt, saját erre épülő komoly végfelhasználói szoftverrel jelenleg nem rendelkezik. A teljesen használható programokat a Yamaha fejlesztéseit licenclő, külsős szoftverházak gyűrjék össze használható egészé, ami egyáltalán nem kis feladat, hiszen rájuk hárul a szintetizálás alapjául szolgáló hangminta-könyvtárak létrehozása, a Vocaloid rendszer ezek nélkül egy kalap száraz moylepéket sem ér. A munka csozánrésze ebben a lépésben profi énekesekre hárul, akik minden magán- és mássalhangzót az összes lehetséges formában felénekelnek. Ez rengeteg munkával jár, hiszen minden hangzó befolyásolja a mellette levő/levőket, ezért aztán nem mindegy, hogy egy adott betű egy szó melyik részén helyezkedik el, mert a kiejtése, a hangsúlya stb. annak megfelelően fog változni. Az eljárás során ezeket a hangmintákat a Fast Fourier Transform algoritmussal több ezer kis szakaszra bontják, és minden jellemzőjüket eltárolják a Vocaloid által használt struktúrában, hogy felhasználásukkor paraméterek szabadon beállíthatók legyenek.

Az angliai illetőségű Zero-G volt az első cég, amelyik szoftvert tudott piacra dobni a Vocaloid felhasználásával. Az ez év január 15. és 18. között Los Angelesben megrendezett NAMM kiállítás alkalmával a Zero-G bemutatta Lolát és Leont, a világ legelső virtuális énekesit, akiket hamarosan a Miriam Stockley hangján megszólaló Miriam követett. Több másik fejlesztő is licenclő a Vocaloid technológiát, pl. a német Best Service vagy a japán Crypton Future Media, de ők még nem készültek el saját virtuális énekesekkel. Mi-

vel a Yamaha japán szoftvermérnökei a Vocaloid lelkét Windowsra írták meg C++ nyelven, a technológiát használó programok jelenleg csak a Microsoft operációs rendszerein futtathatók, de a Yamaha már bejelentette, hogy nemskóra elkészül a MacOS alatt futó változattal is.

Aki már használt MIDI és tracker programokat, az egy-két hét alatt beletanulhat a virtuális vokalizás alapjaiba, de (mivel a valódi énekhang is rendkívül összetett) a rengeteg lehetőség miatt nem egy és nem két óra gyakorlásra lesz szükség, mire sikerül összehozni egy használható hangsváot. Alapjaiban véve nem kell mást csinálni, csak megadni a programnak a dallamot és a hozzá tartozó dalszöveget, de így csak egy nagyon sterili, még mindig gépies és természetellenes hangot kapunk. Itt lép be a különleges felvételi és hangminta-lárolási technológia, amely már a „hangfontok” rögzítésekor ezernyi összelevőre bontja a mintát, és ennek köszönhetően tudjuk ráaggatni azokat az effekteteket, amelyek élet-szerűvé teszik a végeredményül kapott hangot. Befolyásolhatjuk az egyes hangok időzítését, a lecsengőket, a hosszabbban kitarított hangokat megbolondíthatjuk egy kis vibratóval, kontrollálhatjuk a rezonanciát, a felharmonikusokat, öregíthetjük/fiatallíthatjuk a hangot, sőt, még a kiejtési hibákat is korrigálhatjuk (betűt cserélhetünk, artikuláltabbá tehetjük az adott hangot).

Az érdeklődőknek ajánlom a fent említett cégek honlapjának átböngészését, bár kedvcsinálóként aktuális DVD mellékletünk is felkenült néhány MP3 formátumú virtuális entitás.

**Hunor**



## A mesterséges énekkel kapcsolatban...

No igen, Hunor jól gondolta, tényleg teljesen más oldalról közelíttettem volna meg a témát, ha az én kezembe kerül a nagyobb hányad Belátom, jobb így, okos ember tényekről lesz gazdagabb, nem kész gondolatokról – most azonban, hogy a háttér bemutatásának terhe nem nyomja a vállamat, boxomban szabad szubjektivitással garázdálkodhatom néhány kész gondolat erejéig. Mint sokaknak, nekem is lételemem a zene, nélküle lételember lennék, vagy tán nem is lennék, s műfaji előítéleteim sincsenek (nitvallásom, mint ahogy azt Laza egy jó pár éves Levrovban számomra oly' emlékezetesen mondta „Mi lenne, ha végre nem egy együttesért vagy egy műfajért, hanem a jó zenéért rajonganánk?!”). Mikor először meghallottam a Vocaloidról szóló híreket, megijedtem. Hát már ez az utolsó mentővár is elvezett? Mi lesz az éneklésbe belelelhet, belevittolt érzéseikkel? Mi lesz magával az éneklés semmihez sem hasonlított élményével? Aztán másnap reggel a Palotai Zsolt vezényelte szódületes éjszakaródi zafafélé lépdelve végig gondoltam, hogy én attól, hogy teljes lényemmel élveztem az elmúlt órák tisztán elektronikus zenéjét, még változatlanul szeretem Edvard Grieget, Benny Goodmant, Jim Morrisont vagy épp Csihar Attilát. Hísz nem halt ki az idők során sem a klasszikus zene, sem a jazz, sem a rock – mindegyik veszített aranykorának popularitásából, de aki megtalálja bennük az értéket, az ma is hallgathatja őket, és ha olyan ambíciókat hordoz, őt is meghallgatják. Előbb-utóbb megoldják, hogy a Vocaloid tetszőleges hangon énekeljen, tetszőleges mélységben „álle ál” a szöveget (most már minél előbb, annál jobb, mert az uniformizált énekhang, az „énekhang, mint trend” jelenség veszélyes), de nem szöveket fognak vele kiadni. A reklámparban és az amatőrök körében feltételezhető hamar elterjed, s míg előbbiek szerencséje hidegen hagy, utóbbiak elől örülök, ha elhárulnak az akadályok. Az emberi énekhang szimulációja némiképp át fogja rendezni a piacot, de nem valószínű, hogy ez az énekestehetéseket jelentős visszazurolásával fenygetne (részlegesen viszont mindenképp), a zenei zsenialitással igen, énekesivel viszont nem rendelkezők munkája pedig újabb színnel gazdagodhat. A fejlődés egy újabb, ádásos és árnyoldalkal egyaránt rendelkező eleme ez. Leszállva a magas lóról számunkra talán annyit tesz: ezután nem kell tömegközlekedve tisza- virág dj-k barátjónak, s pláne nem a tisza- virág dj-knek a nyekergését hallgatnunk.

**Lucas Z**

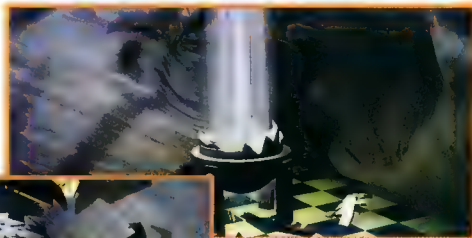


## Részecskék és anyaghalmozok

**Szimuláció a gyakorlatban.** Talán a részesekrendszer szimulációja tekinthető a dinamikai hatások leglátványosabb fajtájának. Lényegük, hogy a fizika törvényeire kevéssé nélkülözhetetlen pontok halmazára alkalmazzuk. A részesekké létrehozható több lehetőség is rendelkezésre áll. A legegyszerűbb megoldás az, ha a modellezőprogramban (pl. a Mayában) az egész segítségével tetszőleges számú vonalkát húzunk, majd beállítjuk, hogy ezek milyen sűrűn helyezkedjenek el. A másik megoldás az ún. emitter létrehozása. Az emitter az előre beállított paramé-

[illegible]





Macgee's Alice-ben. Az is megoldható, hogy a halmaz részcskéi egy tetszőlegesen megadott pont felé, vagy attól távolodva mozogjanak, így valamiféle „lúktetés” rendelhető a látványhoz. Szép példái ennek az izzó testekből kilöködd anyagok, mint például a láva, illetőleg olyan égitestek, mint a Nap modellezése. Utóbbi esetében a napfény közep-

pontja felé irányuló hatalmas mágneses erőterét a napkötések révén a világűrbe jutó anyagot hurok alakban visszafordítja. Ehhez hasonló megoldás, amelynek révén adott pontból szökőkút-szerűen kiinduló részcsekefolyamat idézhetünk elő. Ez egyszerűen felhasználható vizsgálat, vagy olyan robbanás-effektusok (illetőleg az azt követő füst terjedésének) létrehozására, mint amilyeneket egy-egy gránát felrobbanásakor a Return to Castle Wolfensteinben láthatunk. Természetesen annak sein akadály, hogy több kontroltpontot határozzunk meg, ennek révén gyorsan változó intenzitású és irányú erőhatásokat demonstrálhatunk nagyon szeszélyes, kiszámíthatatlan halmazt hozva így létre.

**A részcsekék főbb paramétereit és kölcsönhatásuk egyéb objektumokkal.** A teljesítménybeli igények túlszár, illetőleg gyakran felesleges leírásának megelőzése miatt alapvetően, hogy a rendszerben lévő pontokat a mozgatusukért felelős programok nem egyesével, hanem a maguk összességében kezelik. A részcsekékhez számos beállítási érték, tulajdonság rendelhető (mint például a fényerő és a szín, az élettartam, a tömeg, az energiatér, a halmaz kapcsolatos kölcsönhatások pontossága stb.), amelyek legfőbb kihatással van a sokaság mozgására, viselkedésére. Vannak olyan tényezők, amelyek alapvetően meghatároznak egy-egy pontot. Először is az, hogy az adott pont milyen módon jelenik meg a rendszerben. A részcsekék kiterjedésének nyilvánvalóan nem engedi meg a hagyományos, látványos felületek ábrázolását lehetővé tevő megoldások alkalmazását (textúrázás, felszíni jellemzők megjelenítésre szolgáló technológiák), de a Maya például többféle algoritmust is felvonultat a pontnalmas külső megjelenítéséhez. Azt már említettük, hogy legtöbb-ször nincs szükség a részcsekék ütközésének szimulálására, ugyanakkor nagy jelentősége lehet a rendszer és más objektumok közötti kölcsönhatás modellezésének. Erre szolgál az egyes tárgyak ún. „szilárd test” történő átalakítása, illetőleg maga a szilárd

test dinamika. Ekkor kívülről természetesen semmi sem változik meg az adott 3D-s környezeti elem, csupán utasítjuk a számítógépet a kód segítségével arra, hogy a dinamikai számítások elvégzése során vegye figyelembe az objektumot. Ezek a szilárd testek kétféleképpen lehetnek. Aktívak, amikor a programozott fizikai rendszer alapján a számítógép modellezi a test mozgásfázisait (pl. a szélben lengedező zászlót), illetve passzívak, amikor maga a test nem alanya semmilyen külső hatásnak, viszont mégis befolyásolhatja a 3D-s világban zajló eseményeket. Ennek egyik leggyorsabb példája, hogy ha teljes szépséggel nekihajunk egy fának, sziklának, házának, akkor széttröfjük járművünket, miközben az, aminek nekimentünk, meg sem moccan. És hogy számunkra csak például arra fontos? Azért, mert az említett kölcsönhatások tekintetében nem sokban különbözik egymástól egy modellezett, poligonokból álló objektum és egy részcsekéből álló halmaz. Nagyon hatásos vizuális élmény hozható létre ennek felismerésével, a lehetőségek pedig végtelenek. Gondoljatok csak például arra, amint az eredetű eső meg-meg billenti a környező növények leveleit, vagy a hegyről meginduló hógörgöget magával sodor fátat.

## Egyéb felhasználási területek

Leginkább filmek készítése során elterjedt az a megoldás, hogy valamilyen sokaság modellezésére segítségével hívják a részcsekerendszereket. Ilyen lehet pl. ember-tömeg (hadsereg, tüntetők stb.), fák-növények halmaz, vagy állatok (bogar, ragadozó) sokasága. Az eljárási lényege abban áll, hogy gondosan paramétereznek egy részcsekerendszert, majd az egyes részcsekék helyére beillesztik a sokszorozni kívánt dolog (például katonák, növény) képét. Gyakran találkoznak továbbá ilyen rendszerek számítógépes modellezésével az időjárás-jelentések során is, amikor a technológiát ciklonok és felhő-rendszerek 3D-s megjelenítésére használják.

**A puha anyagok dinamikája.** Érdekes kérdés azoknak az objektumoknak a modellezése, melyek nem részcsekéből épülnek fel, ugyanakkor nem is szilárdak, illetve kemények. Ez a köztes állapot a puha anyagok világa. Lássuk, hogyan is hozható össze a részcsekerendszerek témakörre a képlekenyebb objektumok megjelenítésével. Jó kiindulási alap, ha átgondoljuk, mitől is puha, vagy rugalmas egy anyag a

valóságban. Nos, leginkább attól, hogy a részcsekék között fennálló lazább kötés bizonyos fokú elmozdulást enged rétegei számára anélkül, hogy ezzel a test maga véglegesen deformálódna. Ennek felismerése vezet voltaképpen a számítógépes ábrázolás mikéntjének a megoldásához is. Nem kell mást tennünk, mint azt, hogy első lépésben meghatározzuk a felületet alkotó pontokat, például a vertexeket. Ezeknek a pontoknak az összességét tekinthetjük akár részcsekerendszernek is, és ennek révén hozzárendelhetünk a halmazhoz olyan algoritmust, amely meghatározott irányban, adott gyorsulási-lassulási tényező mellett mozgatja majd a részcsekéket. Az így kialakított „rugós” effektus a puhaság érzetét kelti. A Mayában természetesen van a test eredeti, torzításmentes állapotát leíró adatok rögzítése, és így „utasíthatjuk” a részcsekéket arra, hogy mozgásukhoz képest igyekezzenek mindig ehhez az állapothoz visszatérni, ami valódi rugalmasságot kölcsönöz a tárgyaknak. Az ilyen anyag tulajdonságainak részcsekerendszeren alapuló meghatározása azért is nagyon előnyös, mert így továbbra is lehetőség nyílik az előzőekben vizsgált dinamikai effektusok alkalmazására, mégpedig most már egy adott testre nézve, alkotópontjainak felhasználásával. Teszem azt, ha lemodellezünk egy kondér csúlsók kocsonyát abba salonnával, majd felszínére ráejtünk egy darabka kenyert, akkor a rendszernek köszönhetően a kocsonya szépen megremeg majd, esetleg be is nyomódik, ha virtuálisan nem hűlt ki, ugyanakkor a kenyér is lepatann a felületről. Persze azért azt javasolom, senki ne ezzel kezdje modellezni pályautatását, mert ahhoz, hogy a látvány teljesen valószínű legyen, rengeteg paramétert kell céltudatosan beállítani, amihez nyilván sok előzetes próbálgatás szükséges.

Nos, úgy nézem, ennyi fért bele mostanra, de a cikk teljes változatát megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön. Továbbra is várom véleményeketeket, hozzászólásaitokat, javaslataitokat. Jó munkás, dolgoz szép napokat kívánok mindenkinek!



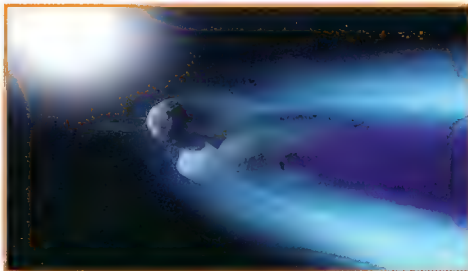
Az első cikkben mindenki kapott egy kis felvilágosítást a lézerekről, hogy mik is ezek, hogyan is működnek stb. Tehát akkor következzék a folytatás, mint ahogyan azt ígérttem. De kell írni mindig valami bevezetőt, pedig drága biteket kell így kifizetnem a szerkesztőségnek. Ez megvolna tehát, így nem is maradna több, a folytatás pedig itt van, a folytatás.

# PRO FUTURO

Lézerek, avagy fénykardot mindenkinek 2. rész

## Hová is kell ez a pontosság?

Például a GPS-hez (Global Positioning System), magyarul globális helymeghatározó rendszerhez. Pici Földünk körül nagyon sok műhold kering körbe-körbe saját meghatározott pályán, ezek közül 24 darabot (már lehet, hogy több) úgy lőttek be, hogy a Föld bármely pontjáról legalább négy, de inkább több állandóan látható legyen. A műholdak 12 óra alatt kerültek meg a Földet. Mindegyik műholdon van pár atomóra, általában négy (2 cézium és 2 rubidium), mert az igazán pontos méréshez szükséges, hogy minden ugyanabban az időpillanatban történjen. A műholdak helyzetét egy földi megfigyelőrendszer figyeli az általuk sugárzott rádiójelek alapján. Hogyan is működik a dolog? Szerelnünk kell először is egy védőegységet. Ez a műholdakról sugárzott rádiójelek alapján meghatározza, hogy melyik műholdtól milyen távolságra is van, így a mért adatok alapján már csak egy kis téreometria kell, és meg is van, hogy földrajzilag melyik szélességi-hosszúsági fokon is vagyunk, illetve az, hogy milyen magasan. Ehhez elegendő lenne 3 távolság is, de akkor atomóra kellene a védőegységbe is, mert már pár tizedmásodperces késés/sietés is nagyon lerontaná a kiinduló adatainkat a távolságszámításhoz. Éppen azért, hogy az időből eredő mérési hibát is kiejtsük az egyenletből, legalább 4 műhold száll be a méréskészítésbe. A GPS rendszereket ma már mindenhol használják a repülésirányítástól kezdve a gépjárművek helymeghatározásáig. De a civil szféra rendelkezésére csak lebutított verzió áll, melynek pontossága (20 méteres) szinte össze sem hasonlítható a katonai pár centiméteres-he képest. Pár évtized, és majd mindenki kap egy kis implantátumot, hogy meghatározható legyen az éppen aktuális helyzete



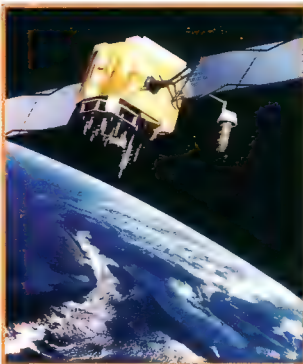
**Szaruhártya-szobrászat.** Ez után a kis kitérő után vissza a lézerekhez.

A lézereket az orvostudomány nagyon hamar elkezdte használni, szinte mindenhol találkozhatunk velük. De talán a szemészeti beavatkozások szemléltetik a legjobban, hogy mire is vagyunk képesek egy kis lézernyalábbal. Mint az köztudott, egy egészséges szem a szaruhártyán és a szemlencsén keresztül a fénysugarakat a fényérzékeny ideghártyára fókuszálja, ott jelenítik meg a látni-valót. Ha viszont pechünk van, és rövid-, illetve távollátók lettünk, akkor az éles sugárzott kép az ideghártya elé vagy mögé érkezik, az ideghártya így homályosabb verziót kap. Az agyunk csak azt fogja fel mindebből, hogy go to szemész, szemüveg rulez, ami persze nem igaz, mert nem az. Tehát, vagy szemüveget kapunk, vagy kontaktlencsét. Mindkét esetben a cél az, hogy az optikai beavatkozással megpróbáljuk az éles képet az ideghártyánkra célozni. Persze ezzel sok macera van. A szemüveg török, ha fejbe rúgnak mondjuk, foci közben (azért még biztos vannak olyanok, akik hobbi szinten játszanak ezt is), de ha nem török el, akkor is beépül az ornyergedbe, illetve a kontaktlencsével is van macera bőven, pláne, ha valaki nem tudja megszimogatni a szemgolyóját csak úgy, szeretetből. Az utóbbi években egyre jobban elterjedt, hogy műtéttel módosítják a szaruhártyát, azaz az élesítéshoz szükséges lencsét a szaruhártyánkból metszik ki lézer segítségével (LASIK). Mégpedig a következőképpen: Először a szaruhártyából egy kb. 0,15 mm vastagságú lebenyt alakítanak ki, majd ezt felhajtják, és excimer lézer segítségével olyan alakúvá, vastagságúvá alakítják, amelyre szégyen páciensnek szüksége van, hogy ismét jól lásson. A következő lépésben ezt a lebenyt visszahajtják, és az



## Üstököslesen

Aki szereti az üstökösöket, annak jó hír, hogy április végétől május végéig kettő szabad szemmel láthatunk majd. Egyezre mindkettőt csak a déli féltekéről lehet majd látni. Magyarországról csak felváltva tűnnek fel az égen, illetve nappal, amikor nem láthatók. Egyikük a C/2001 Q4 üstökös (2001. augusztus 29-án fedezte fel a NEAT obszervatórium). Ekor még csak a műszerekkel érzékelték, de a számítások szerint áprilisra szabad szemmel is látható lesz. A második üstökös a C/2002 T7 LINEAR (a Lincoln laboratórium fedezte fel 2002. október 29-én). Április végétől napfelkelte előtt lesz látható rövid ideig. Mindkét üstökös a Naptól másfél fényévnyire elhelyezkedő úgynevezett Oort-felhőből származik. A csillagászok szerint ez az első alkalom, hogy betévedtek a belső Naprendszerbe.



## Közeledünk a magfúzióhoz

Rusi Taleyarkhan és munkatársai most újabb, 48 oldalas beszámolót tettek közzé a megtalálni remélt tiszta energiatáforrásról.

A Tennessee-ben működő Oak Ridge National Laboratory kutatói már több éve folytatnak kísérleteket a hidrogénfúzióval kapcsolatban. Az aceton hidrogénjeit egyik izotópjára, deutériumra cserélték. Ezt a különleges oldatot neutronnal bombázták, aminek a hatására kicsiny, rövid életű buborékok keletkeztek. A megspékelt adatot mindenféle szennyezről vizsgálják, melyek magfúzióra jellemző neutron-kibocsátást jeleztek. A folyamat végétével az egyongyórt acetonban a hidrogén harmadik izotópját, a tríciumot tudták kimutálni.

visszatapad. A műtét után a páciens úgy lát, mint még soha. No, de nézzük meg, hogyan is történik ez az egész. A nem éppen vastag (kb. 0,5 mm) szaruhártyánkból kell ugye egy kb. papírvékony-ságú, sima lebeint szelietelnünk úgy, hogy a szem még használható maradjon utána is. Gondolom, mindenki átérzi, hogy ehhez nem piskóta kezű doki szükséges. Itt jött a képbe a lézer, majd pedig magyar segítséggel (Juhász Tibor). Az ötlet alapján lézerez lebeintvágó eszközök alkalmaznak. Egy 0,6 pikoszekundum időtartamú lézerimpulzust lefokuszálnak a szaruhártya felületé alá 0,15 mm mélységbe, a lézer hatására a szaruhártyában apró mikrorobbanás jön létre, amely után egy kb. 0,01 mm átmérőjű buborék lesz a szaruhártyában. A lézer másodpercenként több ezer impulzust bocsát ki, és egy precíziós számítógép által vezérelt tökörrendszer segítségével a nyálábót úgy mozgatják végig a szaruhártyánkon, hogy a két képződött buborék egymásba érjen, és a végeredmény egy, a szaruhártya síkjával tökéletesen párhuzamos lebeint lesz. Marad a már említett lebeintformázás és a visszahelyezés, majd mehetünk is haza.

A jövőben nem csak azok fogják – nagy valószínűséggel – műtétre adni a szemüket, akik gyengén látnak. Már most több olyan feltételezés van, mely szerint látásunk mesterségesen javítható lenne. Mindenkinél egyezik a véleményem abban, hogy a szem nagyon jól sikerült érzékszerv lett, de azért lehetne még rajta javítani egy hangyányit. Egyes mérések és adatok szerint a látóide-

günk és az agyunk is képes lenne többszöröse mennyiségű vizuális inger feldolgozására. Most még kutatás szinten van a dolog, egyrészt olyan optometriai eszköz kell, amellyel minden eddiginél pontosabban fel lehet mérni szemünk lekép-zési hibáit, majd utána következnek ezeknek a hibáknak a javítása, amihez megint még pontosabb eszközök szükségesek. Egyes szakértők szerint egy ilyen felturbózott szuperszemmel akár több méteres távolságból is lehetne újságot olvasni.

**Fénykardok most.** Az alcím nem engedi, hogy ne ejtsünk pár szót George Lucas lézerekardjairól is. És igen, itt a végén, mitután már végigárgátók magatokat az egészen. Abban mindenki egyetért, hogy a Star Warsban a fénykardok vagy lézerekard fontos szerepet játszanak, ám a tudomány és a technika mai állása szerint sajnos még nem megvalósíthatók. Sorry.

A lézernyalábokat nem lehet meghatározott hosszúságban tartani, mivel nem tudjuk megszakítani őket. Ha ezt mégis sikerülne megoldani, a lézersugarak csak nagy porban lennének láthatók. Ha pedig két lézernyaláb összeütköznék, áthatolnának egymáson, és nem ütköznének ellenállás-ba. Persze sok fanatikus foglalkoztat, hogyan is lehetne mégis lézerekardot csinálni. Sokkal jobb anyag lenne fénykardnak a plazma, amely nagyon magas hőmérsékletre hevített gáz. Olyan különlegesen viselkedik, hogy a tudósok negyedik halmazállapotként kezelik. Az elektromosan gerjesztett plazma elektromos és mágneses mezőt hoz létre. Az elektromágneses erők azonban képesek egymás tasztására oly módon, hogy a fénykardok

Plazmából állnak a csillagok, a nap, a villámok, így a fénykibocsátás sem esik nehezükre. Fluoreszkáló hatást (kisülést) akkor érünk el a plazmánál, ha két elektróda közé helyezzük. Az így kapott fény színe pedig attól függ, hogy az anyag milyen hőmérsékletű.

A fizikusok arra is képesek, hogy a plazmát mágneses tükrökkel bizonyos távolságon belül tart-sák. Ebből következően hengeres alakban is tart-

hatók, és ennek szélességét a mágneses mező erősségével változtathatjuk.

A forma és a fény tehát megvan, ám a plazmával is 3 akadályba ütközünk:

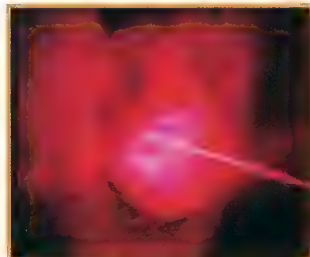
Annnyira azért nem lehet egy helyen tartani a plazmát, hogy ne szivárogojon el a „kard” végén. Rádadásul ahhoz, hogy átvágja a fémeket és az embert he-he-he ;), hatalmas energiára lenne szükség, ez pedig hamar kimerülne. Ha pedig folyamatos plazmautánpótlást akarnának biztosítani, akkor meg napjaink jédi lovagjai akár már egy generátornagyságú cuccot is cipelnétnének magukkal.

Ezzel elérkeztünk a második nehézséghez, ami a korlátozott helymennyiség. Az energiaforrás, a hűtőrendszer és a plazmautánpótlás semmiképp nem férne el egy zseblámpányi helyen. Ha csak egy kisebb épületnyi felszerelés árán tudnánk üzemeltetni akkora fénykardot, mint amilyen Lucas bácsi megálmodott.

A harmadik gond az, hogy a plazma ereje csökkenne, ahogy távolodik a markolattól. És ezen még Darth Maul kardjának kétoldalú útjása sem segítene túl sokat, sőt, neki két hátzásákra is szükség-e lenne.

Ha mindezt sikerülne kiküszöbölni, a plazma alkalmas lenne fénykardnak. De sajna túl sok a „ha”, pedig szeretem sokan szívesen tanulnának fénykardviselést felmosás, zás, seprgetés helyett a hadseregben ;)

## Dachyr





Talán én vagyok az egyetlen olyan ember, aki a nettel való első találkozásakor nem a kötelező „porno” vagy „sex” szavakat írta remegő kézzel a kereső ablakába, hanem a „car + picture” kifejezést. A kidobott lista láttán a hetedik mennyországban éreztem magam, majd csak napok kérdése volt, hogy rátaláljak a honi fanatikusok gyűjtőhelyére, a mai napig kedvenc autós fórumaimra. Mit nekem a H.U.S.Z. mélytörök szekciója, vagy a polfórum „ki a nemzetvesztő és ki a komyenista” vitatémája, amikor minden bajomra, kérdésemre és felvetésemre, az élet összes problémájára ott a Válasz. Ha itt nylikorog, és ott fémesen koppan, ha chip tuning, ha voxolás, ha traffipax, ha korrupt rendőr, vagy csak más benzinszerelmekkel akarok pár szót váltani: autós fórum. A netes társadalom külön kasztja, ahová jó tartozni, és akikkel még IRL is érdemes találkozni.

# AKIT A BENZIN GŐZE...

Bogártetem a monitoron.

Egy okos ember írta valahol, hogy az internet fejlődése pontos tükörképe az emberi társadalom kialakulásának. Itt zajlik a szemünk előtt, csak figyelni kell. Az online közösség megalakulása után még csak egy kaotikus halmaz létezik, egyéni és csoportfőntudat nélkül. Aztán az idő múlásával kiválasztják a vezetőket, szabályokat alkotnak, kivetik magukból a renitens elemeket, és fejlődésnek indulnak. Ha van létjogosultság, egy bizonyos szintet elérve érdekérvényesítő és hatalommal rendelkező csoportra fejlődnek, vagy eltűnnek a sülyesztőben. Tiszttára, mint a Római Birodalom tündöklése és bukása.

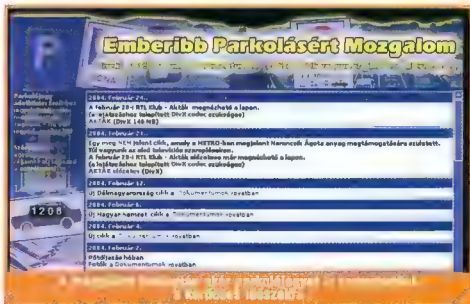
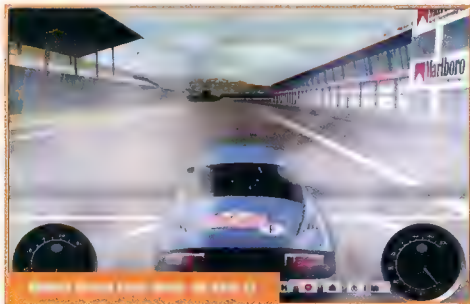
Ez igaz az általam nagyra becsült Totalcar autós közösségre is. Nem találkoztam még olyan magyar nyelvű fórummal, ahol ennyi stabil, általában márkák, vagy típusok körül gyülekező topic lenne. A nagyobb

bak már saját bannerrel rendelkeznek, messze meghaladva az egy éves kort és a tízezres hozzászólásszámot.

**Az elmúlt évek bebizonyították,** hogy ezek a közösségek – hogy milyen okból, arra sok teória létezik – messze kritikusabbak az állagnál, szókimondók és összetartók. Felhasználói, fogyasztói szemmel nézve hiteles információforrások. Tegyük fel, van egy aktuális kedvenc járgány, amelyre gusztozmot támadt. A forgalmazója azt sugallja, hogy megy, mint a zálat, termeli a benzint, és menet közben még le is pippant. Ha utánanézek, a médiából kiderül, hogy ha nem is, mint a zálat, de megy, a benzint igaz, nem termeli, de nem is fogyaszt olyan nagyon sokat, és a pippantáshoz azért nő is kell. Az adott fórumon meg

az arunkba tolják a tutit: lomha, mint a dög, ha szervizben áll, tényleg nem fogyaszt, a nők meg körbe röhögnek vele.

**Nem csak akkor kérhetünk segítséget,** ha kifejezetten a kocsival van gondunk, az autós közösséget érintő mindenféle gondra nyújtanak nekünk megoldásokat. Az egyik legnépszerűbb és legidősebb fórum az „Autós szegyenláb”, aminek a neve is mutatja: erre felkerülni nem dicsőség. Ide azokat a – többségében fővárosi – sofőröket szokták rendszámostul felírni, akiknek a KRESZ csak javaslat, a jó módor meg a gyengék ismőve. Érdekvédelmi szerveződések a „Parkolás pénzért” topic is, ahol a parkolási társulásoktól elszennvedett sérelmekre kaphatunk tanácsot, segítséget, esetleg parkolójegyet. A fent le-





Car Name	Engine	Transmission	Weight	Top Speed	Acceleration
TOYOTA	1.8L	5-Speed	1300	180 km/h	0-100: 12s
MITSUBISHI	2.0L	5-Speed	1500	200 km/h	0-100: 10s
Subaru	2.0L	5-Speed	1600	210 km/h	0-100: 9s
Volvo	2.0L	5-Speed	1700	220 km/h	0-100: 8s
BMW	2.0L	5-Speed	1800	230 km/h	0-100: 7s
Ford	2.0L	5-Speed	1900	240 km/h	0-100: 6s
Mercedes	2.0L	5-Speed	2000	250 km/h	0-100: 5s
Alfa Romeo	2.0L	5-Speed	2100	260 km/h	0-100: 4s
Lotus	2.0L	5-Speed	2200	270 km/h	0-100: 3s
McLaren	2.0L	5-Speed	2300	280 km/h	0-100: 2s
Ferrari	2.0L	5-Speed	2400	290 km/h	0-100: 1s

Grafikonok gyűjtőhelye

Írt fejlődési ív pontosan illik erre a közösségre is. Egyszerű topiként indult pár, a parkolási anomáliákat megelégedő netező kezdett el itt beszélgetni, a jogszabályokat elemezték, a társulásokat szidták. Lassan gyűttek a tagok, kialakult egy stabil gárda, amely polgári engedéltséget kezdeményezett, ügyvéddel szerzett és mozgalmat indított. Petíciót nyújtottak be az önkormányzatokhoz, lassan a média is lefoglalt rájuk. Talán ők is hozzájárulnak majd ahhoz, hogy a parkolás egyszer majd ne a tűzközi vállalkozók korlátlan bevételi forrása legyen.

## A net hatalma part I.

Azt, hogy az internetes közösség jelentős hatalommal bír, az utóbbi idők történései is fényesen bizonyították: elég csak a Palik Laci-féle „kilöthetvennel borultam” hazugság leleplezésére, Dévényi Tibi bá kormányzati szereplésének rövid időtartamára, vagy a hírtelen „sztrájk” való magyar áttegemberekre gondolnunk.

**Az autós fanatikusok sem állnak meg a fórumos szerveződésnél,** a fejlődés következő lépcsőfoka a saját rajongói oldal elkészítése. Itt a tartalom már koncentráltabb és alaposabban szűrt, amit javarészt a klubtagok autójának fényképe, leírása tesz ki. Rendesen karbantartott, és frissített honlapokon azért már hasznosabb információkkal is találkozhatunk – ajánlott szervizek, bontók, típusbűbák, alkatrészek cseréjére, találkozók időpontjai, egyebek. Ajánlanak gyári, illetve majdnem gyári tuning-alkatrészeket, csemegézhetünk a valós műszaki paraméterek között. És adott esetben bizonyos játékokhoz letölthető skineket, modelleket, pályákat.

**Na, és itt kapcsolódunk be végre a GAMER gondolatvilágába.** Néha elfog valamilyen megmagyarázhatatlan vagy, és mindenáron meg akarom szerzeni egy adott autóról az összes fellelhető információt. Így jutottam el az egyik legszívnemlőbb kluboldalra, a mini2-com-ra, ahol például a GTA3-hoz és a City Race-hez, illetve az ingyenes és a netről letölthető, sok fizetős autós szimulátort kenterbe verő Racerezh találtam miniket. Sokat Ennek hatására kormányt ragadtam, és mivel a

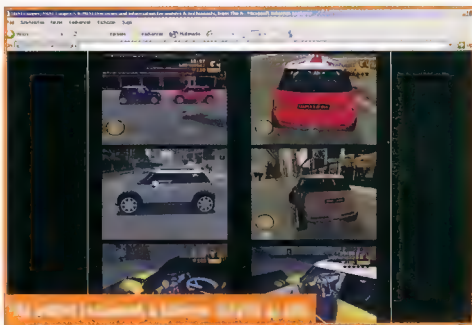
matéktól megnyíló gumikkal, és még a kompresszor bűgöse is tökéletesen élethűre sikeredett. Nosza, feltűrtam a netet, és sorban töltöttem le a jobbnál jobb modelleket.

**Mivel az említett játéknak nincs más célja,** mint hogy olyan autók állatkodjunk, amelyeket előben kevés eséllyel próbálhatunk ki, nincs értelme játékmotortól filozofálnom. Kiválszjuk az autót, a pályát, rábökünk a start gombra, oszt hadd szójol! Milyen az, amikor 320 lóerőt kell az úton tartani úgy, hogy a hátsó kerekek siklva próbálnak ki-törni, vagy egy 1.4-es Skodát kizöngzhetünk halálra, üveghangig pörgetve, padlógázzal berántva egy visszafordítóba. Meguntuk? Még több pályát, még több autót! Vagy a szintén ingyenes modellező programmal gyártunk le a sajátunkat. Ha egy adott kombinációt már többre fejlesztettünk, nézzük vissza a felvételt – NFS Underground mondjon lel – 12 különböző kamerából, vagyunk fel, szerkesztjük meg, majd konvertáljuk .avi-ba, és tegyük közzé. A Racer központi oldaláról elindulva eljuthatunk olyan rajongók, illetve klub-oldalakra, ahol szép számmal találkozunk több-kevesebb sikerrel modellezett autókat, pályákat, saját videókat.

**Nem véletlenül írtam azt, hogy több-kevesebb,** mivel nem minden közközben forgó, rajongók által készített autós fizikai modellje tökéletes. Tapasztalható tudom, hogy például egy mx-5-ös nem billen meg, és főleg nem áll két kerékre az előlebb kanyarokban, az alapján nem tartom valószínűnek, hogy a Lambo Diablo is ezt tenné. Pedig a játékból bármelyik pályán tottunk ennek a két modellnek, egy egyszerű, 90°-os fordulással tetőre tettem őket. Viccsek, de nem reális. Bosszantó még a választható kontrollerek listája is. Alapban a játék nem támogatja a billentyűzetet, mivel a szerző azt „túl digitá-

GTA és társai nem kifejezetten az autósversenyre vannak kihegyezve, a Racert választottam. Alkalmam volt egyszer rövid ideig birtokolni egy Cooper S-t, így kíváncsi voltam, mennyire adja vissza a gáma a mérges kis buldog harapós-patogós feelingjét. Iszonyatosan jól, szinte megint az aszfaltot éreztem magamat, kanyar kanyar után, visszaváltásokkor a nyomtétől megnyíló gumikkal, és még a kompresszor bűgöse is tökéletesen élethűre sikeredett. Nosza, feltűrtam a netet, és sorban töltöttem le a jobbnál jobb modelleket.

Annyit azért bőven megér az a szimulátor, hogy kipróbáljátok. Az egyszerűség kedvéért feltettem a DVD-mellékletre az alap programot, pár pályát és autót. Ha rendelkeztek internet-eléréssel, akkor a [www.racer.nl](http://www.racer.nl) oldalon találhattok még rengeteg, il-



lve egymás ellen is lehet versenyezni, mivel támogatja a többjátékos üzemmódot.

Gonzalez

## A net hatalma part II.

Történt, hogy egy sportautó tulajdonosa kötelező szervizre vitte az újonnan vásárolt járgányát, és kérte, ugyan nézzék már meg, mi zörög folyamatosan a csomagtartóban. Kiderült, hogy a gyári – természetesen speciális és mérlegdrága – akkumulátor helyett valami ultragyógyi izé van benne, amelynek még a mérete sem stimmelt, így rögzíteni sem lehetett rendesen. Hősünk ezt a fórumon szövé is tette azért a kiegészítéssel, hogy az autózhoz az átvétel óta nem nyúlhatott senki, így ezt csak előtte, a márkakereskedőnél cserélhették ki. Még aznap kapott egy levelet, hogy ingyen kap egy gyárit, csak be kell érte táradnia a kereskedésbe



# FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

LegRÉmesebb játékok 1. rész

**No kedveskéim!** Azt hiszem, elkerülhetetlen, hogy megint itt üljek, és azon fáradozzak, hogy csak itt, csak most, csak nektek töredettségmentesítsem a körmeimet. Örülök, hogy voltam annyira előrelátó, hogy nem terveztem be erre a hétvégére semmi komolyabb programot (cölöphajítás, birkanyírás, sétálgatás Hunorral a ligetben...), ami elvenné az energiáimat attól, hogy kedvenc Gamer-olvasóinkat próbáljam szórakoztatni úgy, hogy közben a nem is olyan távol lévő Vasas pálya irányából Doomot megszegynítő hörgések és visítások szállnak be az ablakon. Ez még rendben is van, de minden hatodik másodpercben egy-egy vulgárisnak épp nem nevezhető mondatfoszlány is erre téved, de olyan féle, amelyikre még a szerkesztőségi házi rőfimalac is elszégyelli magát, és pironkodva húzódik vissza a sarokba.

Jól látjátok, ideális környezet ez a cikkírásra. Ehh! Nem sopánkodom, inkább belekezek a mondokámba, mely ezúttal a legparább hangulatú kalandjátékokról szól.

**Alone in the Dark – Infogrames.** Igazi klasszikussal kezdem a szemezgetést. A már négy részt megélt sorozat az első áldozat, melynek megfilmesítéséről is gondoskodnak a közeljövőben. Sajnos nem a legmegfelelőbb rendező, de annyi baj legyen, úgysem érne meglepetésként senkit, ha rossz film készülne a játékból. Ellenpéldát még nem nagyon sikerült felmutatnia senkinek úgysem. Az Alone in the Dark sorozat gyakorlatilag az első három részében tündökölt igazán, a nem is olyan régen kiadott negyedik minden volt, csak jó játék nem. Akármilyen irányból szaglászom a dolgot, a francia illetőségű Infogrames (mint fejlesztő, nem, mint kiadó szerepelt még a köztudatban) szépen, komótosan egyggyé vált az akció-kaland stílusjeggyel. A fix kameraállásos, szépen kivitelezett (rajzolt) hátterekkel büszkélkedő program mérföldkővé vált minden téren a játékok közt. Edward Carnby nyomozó skinjébe

bújva (ki még nem is 3d modellezett volt, csupán vektoros-szintöltött galambfenékű egyén) kellett a rejtélyeket megoldani, ami az első részben még egy öngyilkosság volt egy hatalmas kastélyban, de a későbbiekben még a vadnyugatra is elkolbászolhattak a játékosok a főhőssel. A legszebb az egészben, hogy Edward Carnby valóban létező személy, sőt, a történet bizonyos része teljesen megegyezik a valóságban megtörtént eseményekkel. Carnby vállalta, hogy egy egész éjjelt eltölt egymaga egy kastélyban, csakis azért, hogy bebizonyítsa, nem lakják szellemek. Egy reggeli szemtanú szerint, mikor egy nyilvános fürdőből az úr felhívott egy Gloria Allen nevű hölgyet, úgy nézett ki, mint aki egész éjjel rettegett. Lehet, hogy mégiscsak volt valami abban az épületben...?

H.P. Lovecraft szelleme erősen érződik a történeten, ami nem véletlen, hiszen Frederic Raynal, aki a fődíjaznere volt a játéknak, kifejezetten kedvelte a Lovecraft-féle sötét ábrázolást, sőt, az AITD projekt kezdetekor találta meg azt a nőt is, akivel később összeházasodott. Yael Barroz grafikusként segítkezett a játék munkálataiban, de úgy néz ki, néha mára is használta a szép nagy tervezőasztalt, mint helyszínvázlatokra. Képet sajnos nem sikerült szereznem róla, de megnézném, milyen az a hölgy, aki örömet lel a csonkításban és a vérpempőben.

Kevésbé ismert, de, ha jobban belegondol az ember, akkor a mai túlélő horrorok egy az egyben az





Alone sorozat által ihletett termékek. A Resident Evil alkotói kerek aprósúti elismerték, hogy a hangulat nagyon megragadta őket, és sok elemet áptortoltak készülő játékukba. Több más kalandjáték is készült az Alone inspiráló mivolta miatt, a Prisoner of Ice és a Shadow of the Comet is ezek közé tartozott

Az Alone in the Dark sorozat a DOS-os idoszak egyik legfélelmetesebb játéka volt; emlékszem, sokszor azért léptem ki másolatni kicsit a Norton Commanderbe, hogy megnyugodjak. A zene és a hanghatások (még vajmi kevés effekt volt, inkább a zenék domináltak) némi fantáziával és beleszélés-párosulva állandó liberócsere sarkalltak. Ó, a régi szép idők...

#### Amber: Journeys Beyond Myst – Hue Forest.

Frank és Susan Wimmer neve nem mondhat túl sokat a számotokra, de ne ijedjete meg, semmilyen kötelező óráról sem hiányoztatok, egyszerűen pszichológiai szakterületen nagyobb nevek, mint a játékiparban. Ők a Hue Forest fejlesztőket két tulajdonosa, kár, hogy nem jelent meg több játékuk az Amber óta. (A cég viszont létezik, nem jelentett meg csodót.) A lényeg az, hogy 1996-ban úgy döntöttek, hogy mivel jelenlegi kutatásaik és ötleteik nagyban egybevágunk azzal, amit a CD-ROM eltarjadése és az interaktív kalandjátékok rejtenek, alkotnak egy pszichológiai horrtort. Az Amber: Journeys Beyond nagyon jól sikerült, garantáltan belefér az épp elemezett kategóriába. A 7th Guest óta talán az első jól sikerült logikai feladványokkal rendelkező, különösen rémisztő kaland volt.

A főhős hívást kap Roxytól, aki paranormális tévénységeket vizsgál. Segítséget kér, de mikor kiderül, hogy a játékos megérkezésekor FM96.4 öntudatlanul fekszik egy viktoránus ház földszintjén, nem marad más hátra, mint felkutatni, hogy vajon mi baja is eshetett szegényemnek. Ez kissé illogikus, sohasem értettem, miért nem lehet megfordulni ebben az esetben a karakterrel, és visszamenni fagyit árulni. Ehelyett az egyik legremsztőbb (csak a System Shock 2 és a Silent Hill 2 néhány része tudna nálam übereit...) kalandba fog bele a mit sem sejtő pléjer. A játék garantált szívroham mindenkinek, aki kicsit is fogékony az olyan helyzetekre, mint az esős időben nyikorgó lépcsők tetejé fel hallatszós gyereksírás, a háttérben katógó hatalmas, ősidők óta működő órával...



**The Dark Eye – Inscap.** 1996 környékén (mint ezt a korábbi rovatokból is tudjátok) még nem kellett hónapokat várni egy-egy kalandjáték megjelenéséig, sőt, gyakorlatilag dömpingszerűen jöttek a szórakoztatni vágyó termékek. Az Under a Killing Moontól kezdve, a rekordmennyiségű CD-n terpeszkedő Phantasmagorián minden stílusjegyet képviseltette magát. Róluk lesz még szó, de most épp a legnagyobb konkurensük, a Dark Eye következik. Jómagam legalább négyszer végigoltam, de biztos forrásból tudom, hogy irtó pipet kis archeológus kalandjáték volt más számra is. Edgar Allan Poe története alapján készült, egy kissé beteg elme képzelgéseit játsszák a főszerepet mind hangulatban, mint a történet szempontjából. A gyilkosoktól kezdve az áldozatokon át mindegyik oldalról megvizsgálhatjuk a történeteket, de olyan szinten, hogy már többen állandó látogatni lettek a környékükön található patikáknak. Az Inscap érdekes módon korábban már próbálkozott egy hasonló kalanddal, a Drowned Goddal, de valamilyen nem volt kellő mértékű óváció a játékosok részéről irányába. Talán azért, mert jócskán elküldték a dolgot a hangok és a zene terén. Nem tudom, betennék-e horriójátékba vidámparki hangulatot árasztó, még csak nem is jelezte zenét. A Dark Eye szerencsére már 2.0- és verziószámú gondolkodásmódot tudhat maga mögött.

A készítőik között olyan arcok szerepelnek, akik már jócskán telepakolták azt a bizonyos asztalt referenciáknál kíváló eredményekkel, például Doug Beswick, aki az Alien filmekben is szorgoskodott, mint animátor, vagy William S. Burroughs, akinek az alakítása nyomán szinte hihetetlenül válik, hogy ez csak játék, és nem valódi, dokumentumértékű történet. A sztori 4 fő szálon fut, melyek többször érintik egymást, majd a végére tisztázva movind lezárul a rendhagyóan dühítő és zavaró befejezéssel... Már csak a vége miatt is érdemes végigküzdeni a Dark Eye-t, de nem vállalkozok felelősséget azokért, akik rózaszínű burokba csomagolt életstílussal próbálják ki, és dobják el a monitort egészen a macskáig...

**The Blackstone Chronicles – Legend Entertainment.** Igen, jól látjátok. A Legend Entertainment nem mindig az Unreal felett bábaszkodott, hanem egész más területen is belevagdosott a szerszámaikat a csalánszobá. Itt még a Red Orb

Entertainment is segédkezett nekik, bár inkább a kiadó szerepét játszották... Szerencsére... Az Eric the Unready sikere már réges-rég lecsengőben volt, amikor úgy gondolták, hogy épp itt az ideje (1998-ban), hogy újra kalandjátékok készítsenek, ráadásul nem is akármilyet. Az alap licenc már előre jó startként szolgált, hiszen John Saul – Blackstone Chronicles című novellája (és részes) épp minden háziasszony lámpaoltás előtti kedvence volt.

A cselekmény valóban nagyon ijesztő, kissé hasonlít a szintén 1998-ban megjelent Sanitarium-ra. Mindkét játék osztatlan sikert aratott mind történet, mind játékelmény terén, mégsem lettek anyagilag sikeresek. A Blackstone esetében egy elmegyógyintézetben kell bolyongani Oliver Metcalf szerepében, aki a fiát keresi. Természetesen a srác beőrül pötyvet, de a folyamat, míg valóban ráadják a játékosra a kényszerzubbonyt, meglehetősen szórakoztató. Nincsenek NPC-k, nincsenek társak, semmi sincs, ráadásul minden lépést és történetet előre meg lehet jósolni...

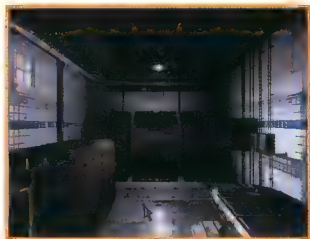
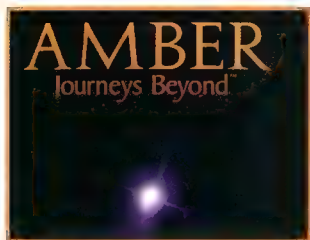
Mégis, pont ez a kiszámíthatóság adja azt az ambivalens érzést, hogy mindenképp folytatni kell, menni kell előre, és megtalálni a fogva tartott kis-kölyköt, mielőtt kiskanállal kivessék a szemét...

A grafika remek passzelli színei és a kiváló, hangulatos zene csak hab volt a sütni ahhoz, hogy anyu 2 hétig durcázzon amiatt, hogy leborítottam a kedvenc téstepoharat (vagy mit), mikor megérintette a vállam játék közben.

Gyorsan befejezem a mesélést, mert LaWmaN épp most hozta meg a POGÁCSÁT. Nem akármilyen pogácsáról van szó, ez ilyen sütis pogácsa, és nem hiszitek el, mennyire finom. Nem tudom, hogy Ő maga süti-e, vagy női segédlettel éri el ezt a tömör izgyönyört, a végeredmény úgyis az, hogy mindenki az Ő fülcimpáját pusztogatja azért, hogy vehessenek még egyet. Most mondja, hogy Kilimandzsáró tortát is hozott, amiért Broát Satyi (Mocsy) egyszer végre elmesélhetné, miért ez lett a neve... próbáljátok NE összekapcsolni a két szót...! már sorban áll, úgyhogy csak szaladok, ne hogy megegye az egészet, mire odaérek.

A legközelebbi találkozásig legyetek jók, simizetek minél több hasat, és kísérjétek át minél több nénit a zebrán, lehetőleg a zöldben...

==Flatline==





Egy kerek esztendő! Ennyi idő telt el, mióta az első Multishot - amelyet akkor Multishootra javítottak, mert nem ismerték a cím mögött rejtőző logikát, s tán' úgy jobban hangzónak érezték (Nem én voltam! - a korr) - felütötte a fejét. Bizony, születésnapot ünneplünk, és ez - a bár nem feltétlen pozitív tény, de tény - a Gamer legöregebb nem hardverrel foglalkozó rovatává teszi a két oldalt. Akkor azt kértem, hogy nyugodtan fejezzétek ki nemtetszéséteket levélben, csak a címzett mezőben @ipma.hu ne szerepeljen, s csodák csodája úgy tűnik, így is tettetek, mert az elmúlt év során egy szidalmazás sem érkezett. Nem gondoltam, hogy így érem meg a jubileumot. Szűk világunk sokat változott azóta. Az UT jelentősen veszített akkori hegemoniájából, a Battlefield - mellyel ugye nem foglalkoztunk eleget - bebizonyította, hogy van helye a játékosok gépén az innovációnak, a Quake és a Wolf nemzetközi szinten sajnos gyakorlatilag kihalt, a CS pedig már ötdik éve ül a trónján. Mi e jeles alkalomból most egyikkel sem fogunk foglalkozni, inkább megosztunk veletek pár aktuális gondolatot a magyar modfejlesztést szem előtt tartva rendszeresen bemutatott Exion alkotójának, Varga Györgynek tollából / billentyűzetéből a multiplayer fps és a mod scene jövőjére fókuszálva. Bár különös aktualitást ad a találgatásoknak a Battlefield Vietnam és UT2004 megjelenése, mielőtt teljesen átvénnek a főszerepet, az utolsó szabad pillanatokat kihasználva előbb gyorsan bemutatjuk, mennyire is neurotikus egy Postal multi party...

# MULTISHOT

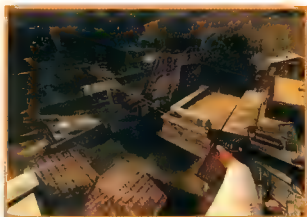
Boldog születésnapot



## Postal 2: Share the Pain

**Fejlesztő:** Running With Scissors ▢ Alapjáték: egy csomagban megvásárolható a Postal 2-vel ...ezzel a 13. Multishotot egyben a második Multishot Extrává léptetve elő, eddig ugyanis egyetlen egyszer fordult elő, hogy különálló programot mutattunk be részletesen. Azért jöhetett el ez az újabb alkalom, mert a fent említett trónkövetelő színre lépése előtt természetesen ügylet meg vihar előtti csend a modfrontot (erről részletesebben az interjúban), és mert Mocsy kijelentette, hogy mivel a Share the Pain nem több egy plusz multiplayer módnál, nem kap külön tesztelhet. Bár az alapjátékkal egybecsomagolt kiadású két helyszínt és pár újabb nehézségi fokozatot a single player részhez is hozzácsap, a hangszül tényleg csak a többjátékos módon fekszik, így van némi igazság a döntésben, azt azonban nem szerettem volna, hogy mi, akik minden megjelenő nevet legalább alapjaiban igyekszünk bemutatni, pont emellett menjünk el az első nélkül. Az alapjáték megjele-

nését borzasztó szemellenzős, prűd kritikai hozzáállás kísérte. Fura, hogy ezt én jelentem ki, hiszen képes vagyok 4 oldalas cikkben 1 oldalt moralizálni, de a Postal 2 mellett, hogy nyíltan elmebeteg, rengeteg játéktechnikai eredetiséget hordoz magán, és bánt, hogy ezek felett szinte minden fórum ászentkedve elisklott. A Share the Painnel kapcsolatban már nem félek illeszködni, ugyanis gyakorlatilag semmi többletet nem ad a multiplayerhez, ellentétben elődjével. A Postal 2-ben megfordult összes férfi modell (kár ugorhatunk bele négy játékmód egyikébe, melyek közt már a dm és a tdm fogalmakat sem árt újramagarázni. Alapunk pontrendszere ugyanis az elhalálozások számát is belekalkulálja a teljesítménybe, s gyakorlatilag csak a kinyíltatások mennyisége felelt fragek segítenek előbbre a ranglétrán. Az első szokatlan nevű mód, a grab szintén free for all rendszerben működik, ám a cél a megszállás helyett (mellett) a pályán elsórt 25 pénzszázk összegyűjtése, melynek mindegyike 25%-ot dob rablójának alapszabásán. Ezek a - vége felé már zsákos emberek kergetőzésével telő - menetek extrém hosszúságúra képesek nyúlni. A Snatch nem más, mint a CTF helyi stílusba ültetett változata, ahol az ellenfél lőtyúját kell elrabolniuk saját, zsvécske alakú ágán nyújtódó babáknak (apró figyelemesség, hogy ha az ellenőjéről van szó, azt a bemonód mindig bitch-nek vagy slutnak szólítja, ellenben a sajátjátunk kizárólag hottie és babe jelzővel illeti). Kétségtelen, felderítőbb látvány egy postal-lánnyal a nyakában rohanó Gary Coleman, mint egy zászolt lengető alien, de ennyit az



olívál loholóktól minimálisan el is várunk. A szervek felkutatását és indítását a beépített GameSpy Arcade biztosítja, ahogy az itt moronnak (degenerált, időtá) nevezett, valóban nem tökéletesen használható botok beállítását is (többek közt IQ-uk 20 és 80 közti szabályozását). A 11 dm és a 3 Snatch térkép általában a már ismert helyszíneket ötvözi új év-, illetve napszakkal, időjárás körülménnyel. Bár egyik sem tükrönkonverziója a single változatnak, és sok tartalmaz dicséretes megoldásokat, egy-két kivételtől eltekintve mégsem nevezhetők igazán élvezetes daraboknak. Míg szóloában a helyszín jellege adja a játék hangulatát, muliban a legutóbb a precíz kiegyensúlyozáson múlik - sem a Postalnak, sem fejlesztőinek a karakterét nem az utóbbi jellemzi. Az áttörést az jelenti, hogy végre hálozatlan szűrhatjuk le olívál, verhetjük agyon ásóval, dobhatjuk meg levágott marhahéjjal, rúghatjuk fel, illetve hugyozhatuk le akár a világ másik felén élő játékosársunkat. A Postal 2 egyjátékos módban is legelborultabb pillanataink



## Multishot Interjú

Mivel az Epic az utolsó pillanatban elhagyta a Make Something Unreal határidejét, és ezzel rengeteg épp befezett modot - az Exlont is beleértve - életképtelenné tett (ezért nincs velük te most a Multishot sem), az utóbbi hónapban nagyon sokat beszélgettünk Varga Györggyel az UT2004 hatásairól, a jövőre vonatkozó tervekről, a modfejlesztés perspektíváiról és várható platformjairól, s magukról az új multiplayer fps uralkodójelöltekről.

Sok olyan gondolattal és meglátással gazdagított, melyet csak egy jó programozótól és modfejlesztőtől kaphattam, a - bár ezek teljes dokumentációja két Multishot modd nélkülötölne - bejegyezve, hogy amennyi ide beprésszélhető, annyi titeket is mindenképp gazdagítson. Elsőként a halasztásról, annak okairól és hatásairól kérdeztem.

Elsőször a leadási határidő előtt egy nappal láttam csak az új feltételeket. Aki kémiénen hajlott a határidő miatt, azt nagyon hátra támadták. Semmi garancia nincs arra, hogy a jelenleg megadott időpontokat tartják. Az EPIC-nek új pályázatot kellett volna kiírnia. A határidő többszöri módosítása miatt az EPIC-hez intézett üzenetekre és a fórumokban megjelent kérdésekre és felhívásokra semmilyen reakció nem érkezett. Kaptam olyan észrevételt is, mely szerint az EPIC a "vedd meg az UT2004-et, ha az új modokkal akarsz játszani" elvet követi. A sok ezer pályázónak szintén azért kell megvennie az UT2004-et, hogy meg tudjon felelni az MSU új kérésének. Szóval piacot teremtenek neki. Most már új lehetőségeket látok a meghosszabbított pályázataiban, de azt még mindig nagyon sajnálom, hogy az UT2004 Demót is akkor jelentették meg, amikor sok modfejlesztő nagyjából elkészült a munkájával a pályázat (akkor még) befejező, harmadik részére, és így gyakorlatilag lenullázta irántuk az érdeklődést.

**Sokak számára lehetett ez végső dőlés. De melyek az új lehetőségek, amelyeket látsz? Vannak már tervek UT2004-re?**

Az UT2004 gyorsabb játékmenetű, mint az UT2003, tehát az eddigi gyors reflexek helyett még gyorsabb reflexek kellene majd. Azonban en olyan Unrealt szeretnék látni, amelyekben a taktikai gondolkodás jobban előtérbe kerül, mert az hosszabb távon is érdekelheti a játékosokat. Az Onslaught játékmód nagyon jóra sikerült. Vannak is konkrét tervek egy Exlon type típus Onslaught móda realizitkus rombolható környezettel és fegyverekkel, de a tervek 95%-a általában nem valósul meg technikai nehézségek, főleg a számítógépek grafikai teljesítménye miatt. Szerintem ezzel felesleges lenne a Gamer olvasót terhelni. Az UT2004 kódja egyébként első ránézésre teljesen másnak tűnik, mint az UT2003-é, de remélem, a modkésztők gyorsan át tudnak majd állni az új környezetre.

**Általánosságban hogy látod a modfejlesztés helyzetét?**

A mai értelemben vett modfejlesztést el lehet felejteni. A jövőben már nem fognak módokni az eddig alkalmazott módszerek. Hogy miért? Azért, mert a játékok programok rendkívül magas minőségű és bonyolultságú szintet fognak elérni. (A fejlesztési költségek is arányosan nőnek.) Egy ideiglenesen összejött amatőr (de nagyon lelkes) csapat a munkája vagy a tanulmányai mellett csak nagyon nehezen tud majd összehozni az alapjátékhöz felérő minőségű termeket. A modkésztőknek persze még az anyagi lehetőségeik is messze elmaradnak a profi fejlesztőkéitől. Az alapjátékok ezenkívül a megadott feladatra készültek, és arra vannak optimalizálva

Az MSU pályázaton is látható, hogy a nagy feladatot felvállaló modok milyen kődolgatiannak tűnnek. Logikus, hogy a mellékállásban, szinte nulla költségvetéssel készített modoknak nehéz sikereket elérni. A Counter-Strike esete azonban példa minden modfejlesztő számára. A jövőben mindenképp egy jó ötlettel, érdekes játékmenettel kell jobban tenniük az alapjátékokat.

**Milyen platform tűnik erre a legalkalmasabbnak? Te melyik mellett döntesz?**

Manapság sok platform közül választhatunk. Az Unreal Warfare jól programozható, de szigorúan az adott feladatra és a statikus környezetre lett kifejlesztve. Ez utóbbi biztosítja a gyors játékmenetet és a magas framerate-t. A Warfare-ben a modfejlesztő egy C++-hoz hasonló nyelven fejleszt, azonban ennek a kódnak a sebessége csak 20%-a a C++-ban készített kódnak. A Warfare dokumentáció és az alapok nagy része a modfejlesztőknek nem elérhető, ezért például a "Karma" vagy a Warfare engine-ben talált hibákat a fejlesztő nem tudja kijavítani.

Nagy lehetőségnek tűnik a Valve-féle Source engine, de ez az első játékmotorjuk, és a szintén Valve-gyártmányú Steam nem jó reklám (lassú indulás, instabil működés). Mindenképp ki kell formálni a DirectX 9-es alapok erőforrásigénye is nagyon magas (tudom, mert már programoztam repülősimulátort alatta). Valószínűleg a profi (kiadói háttérrel rendelkező) játékefejlesztők fogják majd alkalmazni, mert hatalmas lehetőségek rejlenek benne: új pixel shaderok, displacement mapping (textúrával vezérelt geometriai változások, pl. golyó ütéte forpadások a fémlemezekben)... Természetesen nagyon magas programozói tudás is szükséges ezek kiaknázásához.

A Doom3 és a Quake4 engine valószínűleg nagyon stabil lesz, az SDK-n keresztül pedig várhatóan a teljes forráskódot elérhetővé teszik. Az azonban kérdés, hogy a saját fizikai motor versenyre tud-e kelni a Havokkal, melyet az Unreal "Karma" és a Valve Source engine beépítve tartalmaz. Ezenkívül az id Software új engine-je kizárólag az árnyékolás terén tartalmaz jelentős fejlesztéseket, melyet a nagy számítási igény miatt csak a szűk és zárt helyeken (szobák, folyosók) lehet alkalmazni.

A legnépszerűbb mod platform szerintem az Unreal Warfare marad, mert jól programozható, kiváló a pályaszerkesztője, valamint a többi platformmal gyakrabban készül belőle új verzió

**Mit gondolsz, melyik várható erre az évre a legsikeresebb multiplayer fps-nek?**

Szerintem a legnépszerűbb multiplayer játékká idén a Counter-Strike: Condition Zero válik. Azért, mert valószínűleg egyszerű és realizitkus lesz, valamint lehetőséget nyújt majd az egyéni játékosokra és kiemelkedésre még a játékosoklankon belül is.

Hadd osszak zárasként meg veled egy rövid történetet!

A napokban az egyik Counter-Strike játék alatt szokás szerint beszélgettek a fiatalok. Az egyik buliba hívta a másikat. A játékos erre közölte, hogy nem akar csajozni, hanem inkább játszani. Hát igen. A lányok pedig megveszik a Simset, és azzal játsza, álmódva élik megszépített életüket.

Ki tudja, mit tartogat még a jövő? Remélem nem azt, hogy a jövőben a családtagok az internetes chaten keresztül beszélhik meg a dolgait, ha a szomszéd szobában vannak



gondolatainak virtuális megvalósítási lehetőségét adta kezünkbe, s most is csak ezt teszi. Úgy, ahogy Vince Desinek jól esik. Hogy ez a második nekifutás már nem sikerült olyan lehengerlőre? Ot biztos nem izgatja túlságosan.

**A következő rész tartalmából.** Látjátok, semmi sem biztos. Egy kis esély a rovat átalakulására azonban itt van a levegőben.

Lucas Z

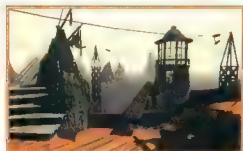




Eljött az idő. Most, hogy megfürdöttetek, és beillatosítottátok minden olyan testrészeteket, amelyek alapállapotban nem éppen megfelelő mennyiségű kokkoláló illatot árasztanak, ideje, hogy kezelésbe vegyelek Titeket. Örülök, hogy lekapcsoltátok a villanyt is, de azért annyira nem kell szorgoskodni, mert túlerősítetitek a szemeteket, meg amúgy sem látnátok semmit a cikkből. Inkább hozzatok be egy gyertyát, ha már vagytok annyira cuncimókuskok, hogy nem akarjátok az alatt elterülő betűtengert mesterséges fénnel bemocskolni. Legalább pillanatok alatt felgyújtjátok a lakást, ezzel égető örömet szereztek alvó hűgicátoknak, akinek ismét megzavarnátok az álmát. Úgyhogy tessék szépen elővenni a farzsebetekből a poroltó készüléket is, és készenlétbe helyezni. Folytatom hát a rovatot a legnagyobb szerűbb pillanatokból szemezgetve a játékipar történelmében.

# JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

## Meghatározó pillanatok 2.rész



### Myst – CD ROM

Akár hiszitek akár nem, 1991-ben a játékvásárlás másként zajlott, mint ma. Ha Zsófia beszaladt egy számítástechnikai üzletbe (mivel nem voltak külön a játékeladásra fenntartott létesítmények még), a sok kacat között legfeljebb 3 dobott

láthatott kitéve, mely hasonlított játékképe képződményekre. Mire sikerült leolvasnia a három címet, már ki is zavarták az üzletből arra hivatkozva, hogy ne rontsa a bizniscet, mert összekever mindent a nyalókájával. A CD-ROM technológia korántsem volt sikerre ítéve a hőskorban (mikor még a szerkesztőség tagjainak nagy része jócskán szörten volt mindenhol), mint ezt már korábban egyszer megjegyeztem, úgyhogy a szemfüles olvasók most hevesen bólogathatnak a reggeli kakaó felett csinos-mínist tunkolva... vagy mit...

Egyszóval az első CD-s játék, mindjárt 2 lemezen megjelenve, a 7th Guest volt (horrorra, főszerepben minden idősebb legbetegbebb és legjobb játékbeli alakítást elnyert díjjal Henry Stauf). Őt követte a Rebel Assault (előre digitalizált „Fényes pontok az égen kötekednek”, azaz Star Wars lövöldözős gáma), nem sokkal később pedig a Myst.

Ez utóbbi volt az a játék, amelyik miatt a családok a drága PÉCÉ ketyere köré ültek, ahelyett hogy a „Van benne valamiiiiiiiiiiiiiiii”-t nézzék a TV-ben, sőt,

még az anyukák is kedvelték, lévén nem kellett benne sem lőni, sem pedig csontvázakkal zongorázni. Az egész egy szíveten játszódo, hihetetlen hangulatos séta ide – séta oda játék volt, amelyikben sokszor már 1 órával előbb lehetett tudni, hogy a történet merre

fog haladni, mégis olyan bitang jól nézett ki, mint egy vérbeli multimédiás kiadvány, vagy mint egy pályakezdő örömlány. Azért emlitem ezeket a kiadványokat, mert a CD technológia addig általában a „Hogyan tanuljunk meg angolul, Cuncus, a katicabogár és Kajla, a vízi-

lő segítségével...” termékek dömpingjében merült ki. Képzelték el, hogy ez a három játék mekkora fellendülést és lehetőséget adott a játékosok kezébe. Ha nem jelentek volna meg, úgy érzem, a konzolosok még mindig cartridge játékokkal játszanának, a Half-Life 2 pedig 128 kisfloppyn jelenne meg, amiből 12 rossz és csak 1 hónap múlva cserélük. Ez persze kissé túlzás, de a CD térhódításának mindenképpen áldásos hatása volt az iparra nézve. Most fogjátok meg valamit, ami nem a fizikai valótok része, és lényessétek meg a Broderbund és a Cyan tiszteletére, megérdemlik. Jó ötlet, jó helyen, jó időben. Ováció, majd figyelem a következő bekezdésre.



### CES – E3 – Csöbörből gyönyörbe

1994-et írunk. Flatline felugrik a buszra, és elmegy az épp zajló IFABO kiállításra, mert úgy hallotta, hogy az egyik standon (valahol a szeizmikus lávafigyelő berendezést bemutató cég és az ököllel üthető kültéri terminálok (amelyek inkább hasonlítanak egy színes hernyóra)) között Virtual Reality sisakban lehet Dark Forces-ozni és Descentezni. A kapunál valamilyen sohasem kérték jegyet tőlem, nem tudom, hogy a szöke loknik tévesztették-e meg őket, vagy a szép nagy óó... (szemed – Braz) mosolyom. A lényeg, hogy bent voltam, és kérésre a céltárgyat.





Sohasem értemtel akkoriban, hogy miért kell be-  
szófolni a számítástechnika engem érdekli részt  
megannyi sokkal kevésbé érdekes és látványos  
könyvelőszoftver és zenélő kulcstartó bemutató  
közé. Úgy néz ki, nem csak én éreztem úgy, hogy  
a szakma elnyomás alatt áll, hanem nálam sokkal  
nyugatabbra élő, okosabb, ügyesebb és na-  
gyobb lufit fújó emberek is hasonlóképp véleked-  
tek. Pedig én még csak nem is Las Vegasba bu-  
sztoztam, ahol aztán főleg embertelen körülmé-  
nyek között kellett kiállítania a CES-en (Con-  
sumer Electronic Show) a játékcégeknek és a  
gyártóknak. Több okból is negatív diszkrimináció  
érte a szórakoztatóipar e formájának fellendülő-  
ben lévő ágát, először is az, hogy nem az alapján  
kaptak helyet a kiállítók között, hogy mennyi  
pénzt voltak hajlandók rááldozni a bérletre, ha-  
nem az alapján, hogy mennyi ideje vesznek részt  
a CES-en. Gondoljátok el, milyen komikus az, mi-  
kor a Nintendo egy zsebkendőnyi helyen próbál-  
ja magára vonni a figyelmet, miközben egy vide-  
okaztató-gyártó és egy mikroszűtő cég van körül-  
lőtte. Szálszálom a köbön, az van.



1995-től a messiás, azaz Pat Farell úgy döntött,  
hogy felborítja az egész dolgot, és eléri, hogy a  
játékpiar külön szórakoztató és bemutató show-t  
rendezhessen magának szabadon engedve ezzel  
azt a hatalmas energiát, melyet a gofrisűtők  
mindaddig elfojtottak. Három szóval Jellemezhető  
az, amit egy éven belül (1995-re) elért: Electronic  
Entertainment Expo, azaz E3. Bezony ám, nem  
mindig voltak óriási bögyös macák és szóró-  
anyagok, meg Doom 3 VIP mozivetítő szoba, meg  
ingyen cukor a Ground Control standnál, sőt,  
összesen nem volt annyi pulis kislány a korábbi  
évek alatt a CES-en, amennyit a játékcégek mar-  
ketingesei összeszedtek már az első E3-ra is.  
Persze először a nagy nevek nem akartak rámo-  
dulnia dologra, így a Microsoft és a Nintendo  
csak akkor vette a lapot, mikor Pat már az iparág



70%-ának az aláírásával rendelkezett, miszerint  
ők elhagyják Las Vegast, és 1995-ben már Los  
Angelesben fogják koptatni a padlót, mely körül-  
belül tízszeres méretű területet jelentette minden  
megjelenő cég számára, mint korábban a CES-  
en. Abban a pillanatban, mikor az első E3 meg-  
nyitott, nyilvánvalóvá vált a világ számára, hogy a  
játékpiarban rengeteg pénz van, és az is, hogy  
nem vicscelnek. Dübörgő, hangos, figyelemfelkel-  
tő show-t teremtettek maguknak, tiszta marke-  
tingkultúrá, amely mindenkit megrészegített. Gyá-  
ratlatilag az E3 az éves osztálytalálkozója a leg-  
nevesebb és a legismeretlenebb cégeknek is.  
Minden e körül forog, és még fog is, jó ideig. En-  
nek csak örülhettek, hiszen ahogy nézem, a  
promóciós lánykáknak egyre kevesebb ruhadarab  
fedi korántsem takargatni kívánt bájait.

Azok a szééép nagy ödö... (szemek - Braz) fü-  
lek.... :) Az tény, hogy nem kell dobni egy fél kéket  
a csóváknak, hogy érezzék magukat...

### Doom - Elővétel elleni gyógyszer, véletle- nül...?!

BFG9000, hörgés minden irányból és még billentyű-  
zettől irányított multihet is. Nekem ez a három dolog  
ugrik be először a DOOM-ról, persze utána John  
Romero és John Carmack is, meg az a ronda pufi ró-  
zsaszín tehén, amelyet nem neveznek nevén, mert  
nem jut eszembe, mi is az. Ami még fontosabb a  
Doom által kreált örületben és a történelmében, az



az, hogy a Doom alkalmazta először a .WAD kiter-  
jesztést, mely tulajdonképpen semmi más nem je-  
lent, csak azt, hogy minden hang, textúra, pályaelem  
és a többi egyetlen nagy file-ban van nagyon egyszer-  
ű struktúra szerint rendezve. Így a vállalkozó kedvű  
buharátorkor szinte már a megjelenés utáni napon  
szétszedhették kedvükre a Doom világát, és építhet-  
tek fel saját ötletek alapján egész pályasorozatot.  
Nem csupán az volt zenés is ebben a „development  
kit”-átadásban, hogy életben tartotta a community ál-

tal hosszú-hosszú éveken át (egészen napjainkig) a  
Doom univerzumot, hanem az is, hogy ezzel saját  
maguk malmára hajtva a vizet a következő generá-  
ciós játékaikban újabb és esetleg az id-sek által fel-  
sem vetett ötleteket alkalmazzanak. Ez olyasmik, mint  
a Windows 2k forráskódjának a kiszivárgása, ami  
szerintem óriási direkt bétateszt. Ha én szoftver fej-  
lesztőnek, és láttnám, hogy egyéb, ingyenesnek  
mondott operációs rendszerek (amelyek egyébként  
az én tortából harapálnak egyre nagyobb szeletek-  
ket) milyen biztonságosak a Tolyamatos fotózáások



miatt (Linux ugye...), hirtelen nem lenne jobb ötletem,  
mint kiszivárogtatni a saját fejlesztésemet, és várni a  
visszajelzéseket, hogy hol figyelnek a hibák. Aztán  
persze jöhet a púder, a sajnálkozás hegyek, miköz-  
ben árgus monitorokkal figyelem a fórumokat, és  
jegyzetek, jegyzetek. No, de most nem Bill papó és  
a picli-puha cége a téma, hanem Carmackék és a  
Doom nagyszerűsége.

A Doom népszerűsége egyik pillanatról a másikra  
megtízszereződött az otthon gyártott modok és pá-  
lyák miatt, vegyék úgy, hogy az első játékt volt,  
amelyikhez mindenki megpróbált pályát készíteni.  
(Kis túlzással én is ezt tettem, de olyan bna lett,  
hogy inkább el is felejtettem, hogy valaha megpró-  
báltam.) Ellenben sokan emlékeznek szerintem az  
Aliens pályákra, melyek a hangoktól kezdve a keltető  
tobjásokon át mindent tartalmaztak, amit egy jó kis  
Doom-engine-re ültetett FPS-től az ember elvárhat.  
Azóta a MOD gyártás virágzik, mert ezek azok az al-  
pok, amelyek elkezdtek a játékokhoz történő kiegészítések  
eszkábálását.

Egyetek sok gránátalmát, és irjatok sok levelet! Az ne  
írjon, aki: Hunor barátinóról szeretne képet, vagy  
nem tudja, milyen arányban hígítsa a házi készítésű  
málnaszörpöt, vagy eladó tengerimalac van. Bárki  
más levelére szívesen válaszolok. (De Lily még in-  
kább, mert Ő aranyos és kedves, én meg nem, úgy-  
hogy neki irjatok sokat, nekem meg keveset!)

==Flatline==





Jártamban-kelttemben sokszor megfordulok az egyik hazai, patinás felsőoktatási intézmény kollégiumában. Heti rendszerességgel segítők - szivességből - ott lakó ismerőseim, barátaim számítógépeinek rendberakásában, de sokszor komplett gépeket is építnek nekik. Mondanom se kell, a lehető legolcsóbban kell használható masinákat összehozni számukra, a diákok általában nem dúsálnak az anyagi javakban. Természetesen a kollégiumban akadnak olyan segítőkész hallgatók, akik alkalmasint megpróbálják társaik számítógépeit rendbe rakni, különösen a lányok számíthatnak folyamatos és állhatatos szupportra a témához jobban(?) értő fiúktól (miért is ne, a lovagiasság a 21. században sem rossz dolog, sőt! :P). Sokan segítenek egymásnak az új gépek alkatrészeinek beszerzésében, összeszerelésében, telepítésében is. Az önzetlen segítség becslendő és szép dolog, azonban lenne egy-két észrevételem. Ez természetesen nemcsak a felsőoktatási intézmények egymásnak segítő diákjainak szól, hanem minden olyan önjelölt informatikusnak, aki rendszeresen építget ismerőseinek számítógépet, telepít újra operációs rendszereket, vírusirtókat, tűzfalakat, tehát nagy általánosságban más emberek személyi számítógépeinek javításával, gondozásával foglalkozik. Sőt, az internetes fórumokban egymásnak segítő embereket is szeretném megszólítani, mert ott is sok érdekes dolgot látok. Ha nagyon gyorsan össze kellene foglalnom, mit szeretnék mondani, akkor csak ennyit írnék: nem kötelező segíteni, de ha valaki segít, akkor tegye azt felelősséggel! A minőség ne menjen a mennyiség rovására! Kritikus helyzetekben (amikor például adatvesztés, vagy esetleg végzetes hardveres hiba lehetséges is fennállhat) csak akkor adjunk tanácsot, ha valóban tudjuk (tehát nem sejtjük, nem úgy gondoljuk, nem a szomszédtól hallottuk), hogy mit KELL tenni. Ime egy jó kis sztori.

# PIXELSÓDER

Agymenés márciusban

Egy fiatal leányzó számítógépet szeretne, mert tanulmányaihoz szüksége van rá, és különben is, miért ne? Na szóval, ez a leány megkéri az egyik hallgatótársát, hogy ugyan, segítsen már neki összerakni egy új gépet, lehetőleg öccsóóórt. Teljesen egyértelmű, hogy a lány olyan srácnak szól, aki már több gépet is összerakott már a környezetének, és úgy általában magabiztosan áll hozzá az informatikai kérdések megoldásához. Össze is írják a konfigurációt jófajta NForce2 lapkakészletes alaplappal (az integrált Nvidia VGA csábító ezen az áron), 2000+ processzorral, 256 MB DDR400 memóriával, LG 52x-es íróval, 80 GB-os Seagate merevlemezrel, floppyval, csinos házzal (szép kéki! - ígyven a lányok véleménye, tehát megfelelő), billentyűzettel, egérrel. Látszólag egész jó kis masina, a futtatni szándékozott AutoCAD ugyan eléggé cammog az XP alatt ennyi memóriával (az XP önmagában is rosszul viseli a kevéske memóriát), de később még bővíthető lesz. Én - személy szerint, tehát az erősen szubjektív megállapítás lesz - kevésbé tapasztalt felhasználónak semmiképp nem raknék össze NForce lapkakészletre épülő rendszert, mert sajna az alaplapí Nvidia driverek finoman szólva is kiforratlanok, és ugyanennyire egy olcsóbb alaplap plusz egy önálló, hasonló sebességű VGA kártya észszerűbb megoldásnak tűnik számomra. De hát a srác ezt találta ki, legyen. Megveszik, összerakják, XP-t telepítenének. Igen, csak telepítenének, mert nem megy fel a gépre. Mindenféle hibajelzés jön elő telepítés közben, és ha végre fel is kúszik, a telepített XP alilándognak újraindul, lefagy, kiakad. Én körülbelül akkor

kapcsoltam be a történetbe, amikor a srác kijelentette, hogy az alaplap a hibás, és vissza kell vinni az egész miszlikanciát a szervízbe, hogy ott is megerősítsék a diagnózist. Amikor először láttam, a gép már el sem indult, pontosabban az alaplapí VGA kártya már képet sem adott, de így is bizakodva ütem le a masina elé. Egy CMOS reset után aztán mit tesz les, csak elindult. A memóriasebesség és a memóriaidőzítések drasztikus visszavétele után az operációs rendszer egyetlen telepítés közbeni hibát produkálva felment, bár stabilan nem működött. Mivel a telepítés közben kis színes pontok villogtak a képernyőn (figyelem, az alaplapí VGA kártya a rendszer memóriájából használ egy részt) és a memóriasebesség visszavétele kicsit segített, számomra egyértelmű volt, hogy a memóriamodul a hibás. A gépet összerakó srác - a világért se bántanám, jóindulatú, segítőkész emberek ismertem meg a rövid idő alatt - viszont kétértelmű az én diagnózisomban, mondván: a lánynak vett memóriát ő bizony kipróbálta a saját gépében, ahol az jól ment. Az már fel sem merült benne, hogy az ő gépe esetleg kisebb sebességgel üzemel (tehát előfordulhat, hogy a memóriamodul gyengesége nála nem is jön elő), mint a lánynak épített új masina, és más memóriát nem is próbált ki a lány gépében, hanem kapásból visszavette volna az egész cuccot a boltba. Én azért bedugtam egy saját, tud jól működő modult a belet géphe, és lám: hibátlanul telepített, hibátlan futtat! Itt és most a lány mindössze egy nagy cipokedést és a garanciális szervíz kinos pillanatát üszta meg, olyan nagy baj nem történt volna, ha véletle-

nül nem járok arra. De a felszínes (mi több: logikátlan, tehát a józan paraszti gondolkodást mellőző) hozzáállás nagyobb bajokat is okozhat. A másoknak összerakott számítógép, noha látszólag csak egy kis netezésre, tanulatásra szolgál, nem gyerekjáték - legalábbis soha nem szabad annak tekinteni. Aki vesztett már el fontos dokumentumot, sok fardársággal begépelte munkát, az tudja, hogy miről beszélék. Ugyanennek a srácnak az egyik hallgatótársa tanácsolta egy másik lánynak, hogy ha nem tud lejártsani valami multimédiás állományt, akkor tegyen fel egy kodekcsomagot, az majd segíteni fog. Két és fél órámba telt, mire a kodekpack által szétűlt XP-t olyan állapotba tudtam hozni, hogy ne kelljen az egész bazárt újratelepíteni, és a lejátszók is rendben működjenek (minden állományt), és ehhez nem kellett semmiféle kodekcsomag, csak négy kodek és két filter). Ugyanennek a lánynak tanácsolták, hogy a tele vínyolt ne írja ki CD-re, vagy ne írassa ki DVD-re, hanem inkább vegyen egy új merevlemez. Csak arra leszek kíváncsi, amikor - ne adja az ég - tönkremegy a merevlemez, mit fognak neki tanácsolni... Kicsit nagyobb felelősséggel kellene hozzáállni ezekhez a dolgokhoz. Ha valaki - hozzá nem értőként - hozzáán, a némihez tapasztaltabb felhasználóhoz fordul segítségért, akkor nem szégyen utánanéznünk annak, hogy mit kell tennünk, vagy nem szégyen egy meg nálunk is tapasztaltabb felhasználó segítségét kérni. Bármint lehet, csak tartsuk mindig szem előtt: bár sokszor játszik rajta, a számítógép - főleg a másoké - nem jótárszótér.

PPéter





**Mielőtt komolyabban belemélyeszténénk fullánkunkat a LAN világegyetem mézesbödönöcskéjébe, nekiállók picit mesélni azokról a dolgokról, amik még nem közvetlenül a többjátékos élményekhez tartoznak, közben pedig mégis. Ha épp nem tudtok kimozdulni otthonról a heti LAN roffentésekre a haverokkal, akkor ott van az internet, amely segíthet áthidalni a problémát. Igen ám, de az többnyire írásos kommunikációban nyilvánul meg, ami már a múlté, főleg, ha kedvenc hardcore FPS meccsek alatt éppen azt szeretnéd tudatni csapattársaddal, hogy az ellenfél mögötte szalad, és ugyan forduljon már meg.**

**A téma tehát a hangkommunikációs szoftverek lesz most, azok közül is a legelterjedtebbek egy csokorba véve.**

# KÖZÖS ÜLÉS

Üdv a potrohotokba lányok-flúk! 2. rész

**Halló! Elég hangos vagyok? Nem recsegek? Oké!** Tehát ott tartottam, hogy adott a megahentes gáma, ahol éppen a világegyetemet megmentő pontot kellene betennetek, de ez csak akkor fordulhat elő, ha Józsika barátod épp észrevénne a mögötte szaladó ellenfelet. Ilyenkor mit tesz a normál player? Megáll, megnyomja a chat gombot, bepötyögi, amilyen gyorsan tudja, hogy: „Bááz, bááz, fordulj már meg ecsém! AAAAWWWSD” Az még hagyján, hogy a chat gomb beragadt, és a végén még a szembe-lőtt rakétától sem sikerült eloldalmazni (WASD konfiguráció esetén), de mire a játékos beírta, addigra az ellen már régen száz mérföldre ülteti a tulipánokat. Ilyenkor kell Teamspeaket, Roger Wilco, Battlcomot vagy egyéb voicecom szoftvert használni.

Szerencsére ma már egyre több beépített hangtranszfer modulállt elérhető játék van, gondolatok csak az UT2k4-re, vagy a CS később behozott funkciójára. Sokan mégis a jól bevált voice over net (hang a neten át) progitak használják, nem véletlenül. Ennek ellenére ez a felismerés és üjtés úgy kellett, mint egy falat kenyér a komolyabb játékosok számára. A fun playereknek meg aztán még inkább, hisz így bármikor bele lehet üvöltölni a mikrofonba, hogy: „APÁÁÁÁ MEKKORA FEJJJJJLLLOÓÓÓVÉÉÉÉS ZUHANÓ ÁGBAN UCCSÓTOLTÉNÉNY MEGMIN-DENI!”, és még reagálnak is rá, hogy tényleg szép, mocskos csáló.

A most felsorolt szoftverekre úgy gondolj, mint egy konferenciabeszélgetés telefonálomásra, melyet a felleltetés után bárki szabadon és ingyenesen használhat. A kommunikáció már régóta hangaktivált, azaz nem kell lenyomni egy gombot ahhoz, hogy adásban legyünk, mint a walkie-talkie gépeknek régen. Ez mondjuk hátrány is lehet a rosszul beállított mikrofonok esetében, amikor az összes picit illeghés és szuszogás, no és a háttérben kényjyógó nővére is belehallatszik közkinccs téve minden intím titkát a szobában.



sággal azután érdeklődjön, hogy hol is van az ingyenesen letölthető BÁLNAS erotikus anyag), menedzselheti is azokat, azaz kiküldhet és beinvitálhat arokat. Van arra is lehetőség, hogy az egy szobán belüli emberek úgy tudjanak egymással beszélni, hogy nem mindenki hallja őket. Ez komolyabb meccsek alkalmával kerülhet elő, mint hasznos funkció, amennyiben az X mennyiségű támadójátékos csak egymással kívánja megbeszélni a következő roham belépő és menekülő útvonalait, anélkül hogy ezzel a nem kevés mennyiségű szöveggel zavarnák a védők összehangolt

munkáját

A Teamspeak ([www.teamspeak.org](http://www.teamspeak.org)) a legismertebb voicecom szoftver, hisz majdnem mindenki ezt használja, akinek gyors válaszidejű, nagyszerűen paraméterezhető, jó minőségű hangot produkáló segédprogramra van szüksége. Távoli szerveradminisztráció, választható minőség, a csevegés felvétele wav file-ba későbbi visszahallgatás céljából (ahol bizonyítani lehet, hogy Sanyika bizony mondta, hogy Luca alul vitte ki a zászlót a bázisból, így a veszített meccs nem az ő hibája), és még sorolhatnám. Nyilvánvalóan választódobben minél közelebbi szerverre telepítjük a Teamspeaket, annál rövidebb idő alatt ér oda a hangunk a társainkhoz. Ez legjobb esetben kb. fél másodperces utat jelent a hangunk számára, tehát a játékosok majdnem hogy rögtön reagálhatnak. Többnyire azonban meg kell elégedni az egy másodperces késéssel. LAN-on is érdemes használni, nem mindig vannak a csapattársak kamryujtásnyira, továbbá így meg lehet öröklíteni az unokák számára az emlékezetes pillanatokat.

Bátran töltsétek le, és próbáljátok ki, sokszor a telefonköltséget spóroljátok vele, hiszen egy amerikai rokon pont ugyanúgy használja, mint ti itthon. Csak egy klikk, és már halljátok is egymást majdnem real time. Addig is a DVD-re felkerült egy pár perces példaiat, amelyet meghallgatva képe kerülhetek, hogy a szoftver milyen jól használható csapattársak esetén. A legközelebbi aktusig maradjatok szemérmesek!



-Flatline=-



## AZ ELVARÁZSOLT KASTÉLY

**Eredeti címe:** Disney's The Haunted Mansion – **éghérkei,** 2003. **Rendezte:** Rob Minkoff **Írta:** David Berenbaum **Szereplők:** Eddie Murphy, Terence Stamp, Nathaniel Parker, Marsha Thomason, Jennifer Tilly **Forgalmazó:** Inter-Com **Mozibemutató:** 2004. április 1.

**Kitérőhöztesen megadjuk.** A farkasemberekről tudjuk, hogy csak ezüst pisztolygolyó végezhet velük, míg a vámpírok ellen kiváló gyógyír a szentelvíz, a kereszt és a fokhagyma. De mi a helyzet a kísértetekkel? Hollywood jól ismert rémei évről évre visszaköszönnék a mozivásznonról ezzel is táplálva a körük szőtt legendát. Talán ők a leg-sokoldalúbb teremtmények: ellentétben a fenti szörnyetegekkel, a halál után még a földön maradt lelkük nem eredendően rosszak, s mint ilyen, megannyi zsánerben visszaköszönnék, legyen szó akár meséről (Casper), romantikus filmről (Ghost), fordulatos thrillerről (Hatodik érzék), víg-játékról (Szellemlátók) vagy éppen horrorról (Poltergeist – Kopogó szellem). Am az újabb és újabb alkotások hiába tagítják ki fantáziánk határait, a kísértethistóriákra – főleg az '50-es, '60-as évek B-horrorjainak hatására – így is ráragadtak bizonyos regulák. Ilyen például, hogy főleg édon, elhagyatott kastélyokban riogatnak (A ház hideg szíve, Az átok, Ház a Kísértet-hegyen, 13 kísértet), melyek közelében gyakran rejtve maradt sírhelyek is fellelhetők (Más világ). A szellemek ezekben a történetekben mindig okkal vannak jelen, és hozzák a főszereplők tudomására létezésüket: általában valamilyen életükben őket ért sérelmre (pl. saját haláluk) szeretnének rávilágíta-

ni, hogy az esetet feltárva végül békében nyugodhassanak. A Walt Disney Stúdió legújabb látványossága, Az elvarázsolt kastély pontosan az ilyen közhelyeket veszi górcső alá: az Eddie Murphy főszereplésével készített komédiában a műfaj összes kiséje felsorakozik egy misztikus családi kalandfilm erejéig.

**A történet.** Jim Evers ingatlanügynök (Eddie Murphy) feleségével – egyben üzlettársával –, Sarával (Marsha Thomason) és két gyerekével kiegészülőzött boldogságban él. Az egyedüli nézeteltérést az jelenti, hogy Jim általában a nap 24 óráját a potenciális vevők felhajtására áldozza, így nagyon kevés ideje marad arra, hogy a ca-

ládól feladatokat ellátva nevelgesse talpraesett lányát és pókiszonyban szenvedő fiát. Most viszont nincs mit tenni, az asszony erőteljes győzködése miatt Jim kénytelen szeretteire feláldozni a hétévéjét, és kirándulni vinni a családot. Mivel dörzsölt ember, összeköti a kellemet a hasznossal: út közben baugranak egy kastélyba, melynek titokzatos tulajdonosa invitálta meg a párt. Az egykoron fényes palota azonban ma csaknem romokban hever: teljesen beleperte a por, Ramsley, a mogorva komornyik (Terence Stamp) pedig csak Sarát tekintti tárgyálaló félnek. Bár a család mielőbb továbbállna, a zuhogó eső maradásra kényszeríti őket. Mire leszál az éj, mindannyiuknak jócskán lesz része meglepetésekben...





## Gyere velünk moziba!

Nézd meg velünk 2004. március 30-án, este 6-kor a filmeti Hívd 2004. 03.29-én 10 és 14 óra között a következő számot: 350-8179, légy az első között, aki telefonál!

### Jóleső borzongás

Bár a Walt Disney Pictures elsősorban rajzfilmekre specializálódott, az egész családot megrázó mozifilmek felhozataluk is jelentős. Annál is inkább, mert tavaly nyáron kirobbanó sikert arattak A Karib-tenger kalózái: A Fekete Gyöngy átka című nagyszabású kosztümös produkciójukkal. 305 millió dollárnyi bevételével az év harmadik legsikeresebb alkotása lett (közvetlenül a 11 Oscar-díjjal jutalmazott Király visszatér és az animációs film kategóriában szintén oscaros Némó nyomában után), amit egyfelől témája kiváló időzítésének köszönhet (rég láttunk kalózokat a vásznon), másrészt) annak a ténynek, hogy A Karib-tenger kalózái bizony bejárattak név: alapjai egy izgalmas disneylandi attrakcióban gyökeresnek. A hollywoodi arany szabály szerint ha valami egyszer működött, az bizony működik másodjára is, ezért Az elvarázsolt kastély is hasonló alapokon nyugszik. A film „eredetijének” építésében még maga Walt Disney is részt vett, az első 1989-es megnyitását követően pedig mára az összes Disneylandban fellelhető monstrum igazi „szellemjáróval” kecsegtet. A gyanútlan látogató betéved az

### Terence Stamp

Rámaley, a komor nyílt szerepében Terence Stamp látható, aki mostanában inkább csak jelentéktelen mellékszerepekben tűnik fel, a '60-as években Anglia elsőszámú sztárjának számított. Legendás filmjei közé tartozik A lepkegyűjtő és a Távolság a tébolyult tömegtől, de azért hol transzeveztiként (Priscilla, avagy a szivatag királyi nőjének kalandjai), hol pedig bosszúálló apaként (Amerikai vérbosszú) még a '90-es években is tudott meglepetést okozni.



odon(nak tűnő) kúriába, majd egy vasút-szerűségbe pattanva olyan körutazás részese lehet, ahol több ízben is igyekeznek ráhozni a frászt. Az adott helyszínhez tehát már csak egy körítés gyánant szolgáló történet, illetve valamilyen A-listás sztár szükségeltetett, hogy a produkció film formájában található lehessen a publikum számára. Utóbbi Eddie Murphy személyében találták meg: a színész 1982-ben robbant be a köztudatba Nick Nolte oldalán a 48 órában, de másik legendás akciómozija, a Beverly Hills-i zsaru is a '80-as évekhez fűződik. Murphyvel az elmúlt évtized viszont nem bánt túl bőkezűen, ezért hol másékei alkerek, hol pedig ordantó nagy bukások jellemzők hullámozó karrierjét. Az egykori nagyszájú zsaru végül jámborabb szelleműve különféle családi filmekben (Dr. Dolittle 1-2., A bőlcsék kövére 1-2., Oviapu, illetve szinkronhangként Shrek 1-2.) találta meg újra közönségét, melyek sorába Az elvarázsolt kastély is tökéletesen illeszkedik.

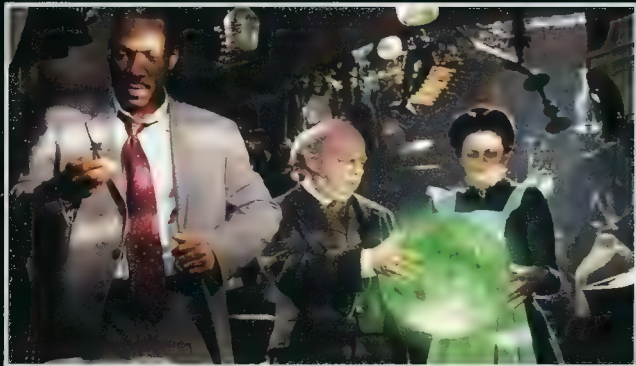
**Elsődleges a látványvilág.** A rendezői székben Rob Minkoff ül, akitől Murphyhez hasonlóan nem idegen a családi filmek világa: társrendezője volt minden idők legsikeresebb rajzfilmjének, Az oroszlánkirálynak, valamint ő készítette a Stu-

art Little, kisegér mindkét részét (a félreértések elkerülése végett: tavaly a Némó nyomában valóban letaszította a trónról Az oroszlánkirályt, ám ne feledjük, hogy az már nem kézzel rajzolt, hanem komputeranimációs film).

Elmondása szerint animációs munkái sokban segítettek az élő szereplős feladat elvégzésében is. „Amikor az animációs filmeket készítettük, a stáb minden tagja válogatva dolgozott, és hasonlóan gondolkodott arról, milyenre kell formálni a filmet. Az elvarázsolt kastély forgatásán is ugyanezt éreztem, az animáció terén szerzett tapasztalatom pedig könnyítést jelentett a vizuális világ megteremtésében. Míg az animációban skicceket, rajzokat használunk a karakterek felkészítéséhez és a sztori elmeséléséhez, jelen esetben igazi színészekkel kellett ugyanezt megcsinálnunk” – mondja Minkoff. Az igazi kihívást azonban kétségkívül a látványvilág megteremtése jelentette: „Mivel azt akarjuk, hogy a néző higgyen a szemének – folytatja a rendező –, a kastélyt legalább olyan karakteressé kellett varázsolnunk, mint az emberi szereplőket, az pedig különleges odafigyelést igényelt. Rendkívül elegáns díszletet terveztünk. A jelmezek finoman kidolgozottak és színesek, ami szintén fontos részét képezi a történet felépítésének.”

Mindehhez nagy segítség volt John Myhre látványtervező: az Oscar-díjas művész keze nyomát olyan kiváló filmek dicsérik, mint a Chicago, az Ali, az Elizabeth és az 1997-es Anna Karenina. „Különösen örömteli volt, hogy minden egyes szobának adhattunk valami egyedi építészeti hangulatot – mondja Myhre. – Ezért aztán igazán pazar helyszínekről vettem mintát, elvagy ez a ház is valahogy úgy épült, mint ahogy a Hearst Kastély, ahol minden szoba más-más stílusú, a kandallók például Olaszországából vannak, a tapéták meg mondjuk Japánból...”

A végeredmény pedig magáért beszél: Az elvarázsolt kastély valóban olyan, mintha a disneylandi palota lett volna életre, csak éppen míg a körutazás alig pár percig tart, addig Eddie Murphy társaságában ezúttal másfél órát tölthetünk el.



## MOZI

### Zatoichi, a szamuráj

Eredeti cím: Zatoichi Forgalmazó: Intercon és Mókép

Megjelenés: 2004. április 15.



Zatoichi, a vak vándor (Beat Takeshi) messzörként keresi a kenyerét. A látszólag félszeg ember álarca mögött azonban a kardját villámgyorsan előrántó harcos rejti, akit még a hatalmas túró sem riaszt el. A férfi eldugott hegyi faluban húzza meg magát egy időre, de itt sem lehet nyugósza: Ginzo és bandája rettegésben tartja a lakosságot, ráadásul az ő oldalukon áll Hattori, a legyőzhetetlennek vélt ronin is.

Takeshi Kitano a Bábok után szokatlanul gyorsan jelentkezett új filmmel, a Torontóból és Velencéből közönségdíjjal távozó mozija azonban mégis csalódás: Kitano nem tesz mást, mint tiszteleg a klasszikus szamuráifilmek előtt, amiért még korábban megszokott egyéni stílusát is teljesen feladja. A Zatoichi, a szamuráj nem több egy harc jeleneteiben a Kill Billt is megszégyenítő, szórakoztató kalandfilmmé, ami önmagában jó, de Kitanótól azért édeskeves.

### Elefánt

Eredeti cím: Elephant Forgalmazó: Budapest Film

Megjelenés: 2004. május 9.



Gus Van Santnek sem kellett több egy évnél, hogy új alkotással rukkoljon elő. A Gerry után az Elefánt is Tar Béta stílusában fogant, de a kritikai visszhang jóval nagyobb volt: a Cannes-i Filmfesztivál Arany Pálmája és rendezői díja olyan elismerés, ami amerikai rendezőnek ritkán adatik meg.

Az Egyesült Államok egyik gimnáziumában járunk. John szokás szerint elkíséri az iskolából, mert részeges apja feltartóztatja. Nate az edzés

után barátjától, Carrie-vel találkozik, a három plátókafészek, Brittany, Jordan és Nicole pedig megbeszéli az aktuális "híreket". Ekkor váratlanul állí fel figyelmükre két iskolatársuk runt be az épületbe, hogy kezdetét vehesse a kíméletlen mészárlás.

A jó szándék kevésnek bizonyul: a hosszúra nyújtott snittek funkció nélkül nem többek üres művészi eszdeklésnél, Van Sant ráadásul a hatásvadászattól sem riad vissza, hogy filmjét sikerre vigye. Amit a témában el lehetett mondani, azt megtette korábban Michael Moore a Kóla, puska, sültkrumpliban, így az Elefántnak már nem sok babér maradt.



## DVD

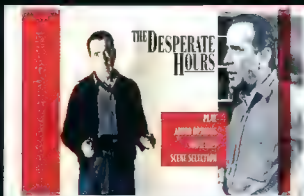
### A félelem órái

Eredeti cím: The Desperate Hours Forgalmazó: InterCom

Lakossági DVD megjelenés: 2004. március 23.



Humphrey Bogart utolsó előtti filmjében még egyszer próbára tette magát a film noirok világában: William Wyler 1955-ös mesterművében az ördöglén gonosz Glenn Griffint alakítja. A férfi testvérével és egy félénktől, ám annál veszélyesebb társakkal szökök meg a börtönből, s amíg a rendőrség a fél államon keresztül őket hajkurászta, a Hilliard családnál húzzák meg magukat. Dan (Fredric March) engedelmességre és józan észnek jó darabig tűri saját maga, felesége és két gyereke megaláztatását, de mikor látja, hogy Griffin sorra szegi meg neki tett ígéreteit, megpróbálkozik a kijátszással. Wyler a noir műfaj egyik utolsó mesterművét alkotta meg: bár A félelem órája szinte csak és kizárólag egyetlen lakásban játszódik, a rendező képes már-már az elviselhetetlenségig fokozni a feszültséget. Mindehhez nagyban hozzájárul a főszereplő Bogart is: a színészlegenda A Sierra Madre kincséhez hasonlóan ezúttal is rosszfiú-szerepben remekel.



A kép és a hang felújítása rendben van, az viszont igazán sajnálatos, hogy semmilyen extrát sem pakoltak a lemezre. Még szerencse, hogy a film mindenért kárpótolt.



### Ned Kelly

Eredeti cím: Ned Kelly Forgalmazó: Universal Pictures Hunga-

ry Lakossági DVD megjelenés: 2004. április 20.

Ned Kelly története már több feldolgozást is megért, melyek közül a legismertebb talán Tony Richardsoné: az 1970-es váltózatban a Rolling Stones frontembere, Mick Jagger bújta meg nem értett bandavezér szerepébe, a legújabb adaptációban pedig Heath Ledgerre vár ez a korántsem egyszerű feladat. A Kelly családja az egykori kétes erkölcsű családító miatt régóta pikkel a rendőrségre. Mikor Nedet és társait egy rendőr bántalmazásával vádolják, hőseinknek menekülnük kell. Egy több áldozatot is követelő véres ütközet után végleg felkorbácsolja a kedélyeket:



Nedekre vérdíjat tűznek ki, így már semmi nem mentheti meg őket a bitófától. Ezért hát – vesztenivalójuk nem lévén – végigfosztogatják a környék bankjait és tehetősebb polgárait. Az ausztrál Sobri Jóska-történet "hazai" változatában visszaköszönnek egyes jól működő megoldások Richardson filmjéből, Gregor Jordan rendező mégis sokkal inkább a legenda mögött megbúvó emberre koncentrált. A festői képek és naplórészletek mellett azért azok sem fognak csalódni, akik látványos és izgalmas kalandfilmet szeretnének.



A Dolby Digital 5.1-es hang és a DTS kiadása a lelkelt a rendszerből. Az extrák között dokumentumfilmet, mozielőzeteseket és megannyi fotót találunk – többek között az eredeti Kelly bandáról.



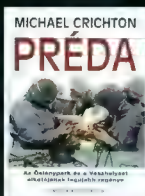




**David Eddings:**  
**A zafir rózsája**  
Beholder Kiadó  
(2004)

Sajnálatos módon megint befejeződött egy remek fantasy trilógia, amelyik képes volt egyedi ízt és hangulatot vinni a műfajba. Azért akinek tetszett David Eddings eddigi munkássága, ne essen kétségbe, hamarosan új sorozata kezdődik.

Bár nem tudom, képes lesz-e még egy olyan figurát útjára indítani, és kalandjai során megismertetni velünk, mint Sir Sparhawk, aki ebben a kötetben végre megszerezte a királynője megmentéséhez szükséges legendás mágikus drágakövet, ám ahelyett, hogy ezzel befejezettnek tekintette volna küldetését, és megpihenhetett volna, csak újabb bonyodalmakat szakkított fölge saját, de társai nyakába is.



**Michael Crichton:**  
**Préda**  
Magyar Könyvklub  
(2004)

A hihetetlenül gazdag fantáziával és fantasztikus mesélői tehetséggel megáldott Michael

Crichton legújabb történetében megint valami olyasmi okozza a bajt, és kelti a pánikot, amit emberek alkottak meg, csak éppen önteltségükben és felelőtlenségükben az események irányítása kicsúszott a kezükből.

A nanotechnológia számtalan szerző fantáziáját megmozgatta már, de eddig egyetlen történet sem hatott rám ilyen elemi erővel. Egyszerre csodálat, hogy mi mindenre képest a tudomány és a technika, és rettenet, hogy milyen következményei lehetnek mindennek a jövőre nézve. Ha jobban belegondolok, ez utóbbi gondolattól kivert a víz.



**Laurell K. Hamilton:**  
**A kárhozottak cirkusza**  
Agave Könyvek  
(2004)

Anita Blake St. Louis legcsipősebb nyelvű és legszemtelenebb hivá-

tásos halottkeltője és vámpírvadásza olyan világban él mindennapiat, ahol teljesen természetes,

mi több, bizonyos keretek között elfogadott, hogy az egyszerű emberek éjszaka vámpírokkal, zombikkal vagy éppenséggel vérfarkasokkal találkoznak.

Ahol nem az számít, hogy a fentebb említett szörnyek mennyire felelnek meg a hagyományos elképzelésnek, hanem az, hogy az események és a menet közben elszórt információk hogyan állnak össze egy teljes, mindenki számára elfogadható egészzé, amelyben tökéletes arányban keverednek a horror és a krimi elemei a humorral.

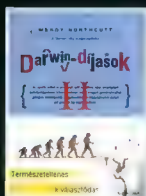
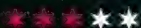


**Leon Uriš:**  
**Döntés**  
Aquila Könyvkiadó  
(2004)

Leon Uriš legújabb regénye tipikus példája annak, hogyan lehet úgy megírni egy szere-

ségtudat felelősségével átszórt történetet, hogy még csak nyomokban se érezze úgy az olvasó, hogy valamilyen romantikus kommersz tucatánut olvas.

Sőt, ha jobban belegondolunk, és ismerjük a szerző eddigi regényeit, biztosak lehetünk abban, hogy ebből az alapból is valami egyediet, feltehetően fog kihozni. Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a valódi alapot az Államok első hivatalos katonai egysége, a tengerészgyalogság története adja, és csak emellől társul a fiatalok, Zachary és Amanda személyes „tragédiája”.



**Wendy Northcutt:**  
**Darwin-díjasok II.**  
Alexandra Könyvkiadó (2004)

A kötet ékes bizonyítéka annak az állításnak, hogy az emberi ostobaság nem ismer határo-

kat. Ha elhisszük, hogy a Wendy Northcutt által összegyűjtött történetek valóban megtörténtek, egészen biztosan egyet fogunk érteni abban, hogy a szereplők génállománya teljesen selejtes volt, és jobb, hogy nem került átöröklésre – legalábbis optimális esetben.

Megnyugtató ugyanakkor az a tudat is, hogy mindazok az emberek, akik saját bátarságuk miatt lelték halálukat (általában teljesen értelmetlen módon), biztosították, hogy azokat a hibákat, amelyeket ők elkövettek, mások már ne kövessék el. Így újabbakat lehet kitalálni.



**Lawrence Sanders:**  
**Az apák bűnei**  
Agave Könyvek  
(2004)

A regény egy tízenöt könyvből álló sorozat első darabja. A kötetet Matthew Scudder

személye köti össze, aki zsaruból lett magánvédelemez. New Yorkban él és tavénykenyedik, ezért kötetből kötetre az ő szemén keresztül fogjuk megismerni a város és a benne élő emberek minden mocskos kis titkát.

A figura különlegessége, hogy semmit nem tesz vagy mond ok nélkül, és bár a „jó” oldalán áll, bizonyos esetekben nem riad vissza attól, hogy át- lépjen a „jó” és a „rossz” közötti határvonalon. Meghasznált, mélysegesen kiábrándult és cinikus ember, aki mégis igyekszik a saját maga által kialakított elvek és rendszer szerint élni.



**George Michael - Patience**

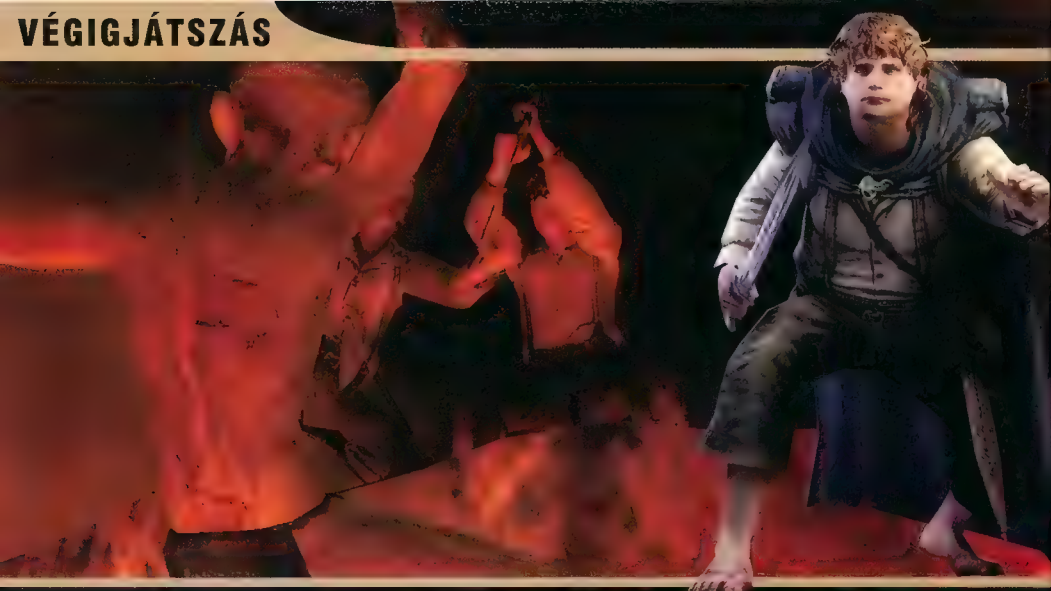


Az internetről ingyenesen is letölthető a 40 éves George Michael 2004. március 15-én megjelent albuma, a Patience. A dalokat letöltő internetezők adakozhatnak is, és az így befolyt összegeket a zenész jótkönyv címkora kívánja fordítani.

Úgy látszik, felpozedül az élet a brit sztár körül, hiszen március elején már feltette honlapjára Don Maclean klasszikusának saját feldolgozását, a The Grave-et. Ez a háborúellenes dal nem szerepel az új albumán.

Link: [www.georgemichael.com](http://www.georgemichael.com)





## LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

### PATH OF THE WIZARD

#### Helm's Deep

**Ellenfelek:** Uruk-hai (ljaszok, harcosok, pajzsosok), orkok.

Ez a pálya csupán bemelegítés, Gandalfot lehet csak választani, rádásul ő meg sem halhat. Éreimés minél több ellenfelet elintézzel az értük kapott tapasztalati pontért. Amint a várfal tövében hamzsgó uruk-haik elfogytak, másszunk fel a kőtérre, és segítsünk Legolasnak megtámasztani a falat a támadóktól. Kis idő múlva Aragorn észreveszi, hogy egy robbanóanyaggal megrakott szekeret tolnak az ajtó felé. Másszunk le a kőtérre, majd a tűzes katapultokkal támadjuk meg a hidat. Nem érdemes aietni (a harmadik katapult elütése után vége a küldetésnek), inkább harcoljunk tovább. Egy idő múlva a küldetés úgyis véget ér magától, de addig is ledőlünk néhány orkot.

**Feljlesztések:** Amennyiben elegendő tapasztalati pont összegyűjt, vásároljuk meg a Light of Pilgrimage és az Orc Bane-t.

#### The Road to Isengard

**Ellenfelek:** Uruk-hai, orkok

Kövessük az ösvényt egészen a hídig, intézzük el a ránk támadó uruk-hai orkokat, de ne feledkezzünk meg a fatörzseken álló ork ljaszokról sem. A hídnál robbanóanyagokkal megrakott szekerek állnak, ezeket robbantsuk fel a távolból. A híd alatt menjünk át, ott lesz még három további ellenfél. Rövidesen megérkezünk az első checkpointhoz, itt 75 orkot kell elintéznünk. Szerencsére nem vagyunk egyedül, a feldühödött entek alaposan kivesszik a részüket a vadászatból. Nem árt azonban az óvatosság, az entek minket is letaposnak, ha az útjukba kerülünk. A kvéta elérése után megnyílik a továbbvezető út. Ezután sem fogunk eltévedni, egyenes út vezet a gátig. Ott azonban ork őrtornyok vigyázzák az átjárót, még szerencse, hogy az időtálló robbanóanyagot tárolnak a tornyok aljában. A gátnál ismét találkozunk egy enttel, aki dősen rángatja a cölöpöket. Ork lövések azonban tűzes nyilakkal lángba borítják a falényt, aki éggő lombkoronával nem folytatja

a munkát. A mi feladatunk biztosítani a nyugodt körülményeket, ehhez azonban le kell lőnünk az ork ljaszokat (mindkét oldalon). Az ljaszok mellett azonban harcosok is jönnek, ők ránk vadásznak. Itt le nagyon sok tapasztalati pontot összegyűjthetünk, bár a harcosok néhány hullám után elfognak. A gát lerombolásával véget ér a küldetés. Amennyiben eléggé ügyesek voltunk, akár hatos szintre is feljuthatunk.

**Feljlesztések:** Strength of Stone, Strength of Iron, Bane of Warriors

#### Minas Tirith-Top of the Wall

**Ellenfelek:** orkok, nazgûl, ostromtornyok

Ez lesz az egyik legkeményebb küldetésünk, nagyon okosan és gyorsan kell játszani. A küldetés lényege az, hogy megakadályozzuk, hogy az orkok elfoglalják a falat. Az ellenség ostromlétrákon érkezik, ezt úgy tudjuk megakadályozni, ha lerugdajuk a létrákat a falról. Amennyiben gyorsan akarunk eljutni a másik oldalra, használjuk a mellvédet (a köteleken ereszkedhetünk le ide). Az orkok nyolc helyen is támadnak, legyünk nagyon gyorsak (nem árt, ha megjegyezzük, mikor és hol jelenik meg a következő létra). Kis idő múlva megjelenik az első ostromtorny, ezt a bal oldali toronyból intézzhetjük el, ott van felállítva az emberek katapultja. Két lövés elég is lesz a torony ledöntéséhez. Rövidesen újabb torony érkezik, ezúttal a jobb oldalon. Slésszünk át a túlsó oldalra, majd a távolági fegyverünkkel intézzük el, még mielőtt elérné a falat. A harmadik torony lamét balról érkezik, ezt is a katapulttal kell ledönteni. Közben azonban megérkezik egy nazgûl, és ha nem lőjük le időben, akkor elragadja az ostromgép egyik kezelőjét (ekkor a katapult már nem tud lőni, így kénytelenek leszünk bevenni a távolági fegyvert). A lefött nazgûl összedönti a középső tornyot, a törmelék elzárja az utat. A negyedik toronyhoz csak alul, a mellvédre keresztül juthatunk el. Sajnos nem tudunk időben odajutni, a toronyból rengeteg ork özőnik a falakra. Másszunk fel a jobb oldali toronyba (annak a tetején rengeteg tapasztalati pontot találunk), majd a lépcsőfordulóban (ott, ahol a mellvéd hiányos), forduljunk jobbra, és kezdjük el tüzelni. A tornyot ugyan nem lőjük, de a lövéseink célba talál-





nak. A torony ledőlése után már csak a túlélőket kell elintéznünk, majd lejutunk a nagykapuhoz. Keleti türelemmel ezen a pályán rengeteg tapasztalati pontot gyűjthetünk össze, mivel az utolsó két ostromlótérn az orkok folyamatosan jönnek, itt feltárolhatjuk a hősünket.

**Fejlesztések:** Bane of Sauron

### Minas Tirith-Courtyard

**Ellenfelek:** orkok, uruk-halk, bajnokok, trólok. A varázsló ág utolsó küldetése. Nem könnyű teljesíteni, főként nehéz fokozaton. A lényeg az, hogy megmentsünk 200 nőt a biztos pusztulástól. Az orkok folyamatosan jönnek, 100 megmentett aszony után megérkeznek az ork bajnokok. Ezek általában minket szűrnék ki, védjük ki az első két támadásukat, csapjuk le róluk a páncélt, majd végezzük velük. Az udvaron heverő hordók közül háromban gyógyító italt is találunk vészhelyzet esetére. A dárdaikat ne dobáljuk el, várjuk meg a trólokat. A behemótok 150 nő megmentése után érkeznek. Rögön három is támadásba lendül, a dárdaikkal intózzunk el közülük kettőt (ha mellé megy, ne essünk pánikba, használjuk a távolsági fegyvert). Innentől kezdve már csak magunkra kell vigyáznunk, lecsapni az időnként feltűnő bajnokokat, és várni, hogy a kétszázadik aszony biztonságba érjen.

**Fejlesztések:** Strength of the Fellowship, Killing Zone

## PATH OF THE KING

### Paths of the Dead

**Ellenfelek:** élőhalottak (ljjászok, lándzsások, pajzsosok, élőhalott bajnokok)

A ránk támadó élőhalottak a feltámadás után rövid ideig még anyagtalanok, a fegyver átmeleg rajtuk. Inkább várjuk meg, míg ők támadnak, védekezünk, majd csak ezután támadunk. Az útaka-

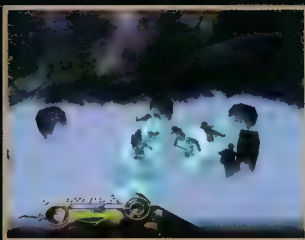


dályokból előjövő szellemek kis idő után elfogynak, mehetünk tovább. Az élőhalott ljjászok jégvédővel kivédhetjük, majd a saját lövegverőnkkel ártalmatlanná tehetjük őket. A bottív elérése után menjünk balra fel, majd végig a jobb oldali sziklaparernem. Szedjük fel a tapasztalati pontot, majd a közelben lévő sziklát lökjük rá a perem alatt lévő pajzsos élőhalottakra. Az ideális az, ha a lökés pillanatában perfekt módon vagyunk, így a lezúduló kő minden katonát perfekt állapotban végez ki (kétszer annyi pontot jelent). A pajzsosok ellen a rendes támadás nem használ, először szét kell törnünk a pajzsot (fierce támadás), csak ezután tudjuk őket megsebezni (kivéve, ha hátba támadjuk őket). A letele vezető ösvény végén gyógyító italt találhat, nem őrzi senki. A híd mögött újabb ljjászok jelennek meg, ezeket ér-

demes a híd leeresztése előtt elintézni (a híd másik oldalán gyógyító italt találhat). A híd közepén lesz az első Checkpoint, ha meghalunk, innen folytatjuk a játékot. Nyomuljunk tovább előre, de ne feledkezzünk meg az emelkedőn lévő gyógyító italtól.

A létra tetején találkozunk az első élőhalott bajnokunkkal. Ne ijedünk meg tőle, egyszer védjük ki a támadását, majd kaszaboljuk halálra (ha ügyesek vagyunk, akkor elérhetjük a perfekt módot, így 1200 pontot begyűjthetünk a legyőzése után, ráadásul a bajnokoknál mindig van gyógyító ital). A szakadékon csak úgy juthatunk át, ha ledöntjük a kőszobrot. A kaput csak úgy tudjuk kinyitni, ha átmelegünk a szobor alatt lévő ösvényen, majd elforgatjuk a kaput működtető kereket (két bajnok is található itt). A hidon csapdába esünk, melyből csak úgy tudunk kikezmergni, ha végzünk 35 élőhalottal. A bal oldali sziklából egy idő után élőhalott bajnokok jönnek elő, ezeknél lesz gyógyító ital.

**Fejlesztések:** Vegyük meg az Ork Bane-t és az adott karakter különleges képességét.





## King of the Dead

**Ellenfelek:** élőhalottak (ljaszok, lándzsások, pajzsosok, élőhalott bajnokok).  
**Fejlesztés:** King of the Dead

Itt az első igazán komoly ellenfél, akit nem lehet ész nélkül vagdalkozással legyőzni. A legfontosabb a védekezés elsajátítása, e nélkül nem győzhetsz. Az élőhalott király hármas kombóval nyit, ezeket kivéve támadhatunk mi. Néhány gyors csapás után újból védekeznünk kell, ezután megint támadhatunk. Kis idő múlva a király megújul, és eltűnik a földben (ekkor még támadható a kivégző mozdulattal). A következő fázisban élőhalott katonákat idéz meg (kardosok, dárdsók, ljaszok). A katonák legyőzése után ismét támad, még mindig a hármas sorozatával. Ezt a trükköt azonban már ismerjük, nem lesz nehéz kivédeni. A király hamarosan stratégiát vált, észélviart idéz meg, mely elől a szikla mögött kell fedezéket keresnünk. A szünetekben támadjuk távolsági fegyverrel (tartuk lanyomva a gombot, így a lövés erje erősebb lesz). Három orkán után ismét támad, azzal a különbséggel, hogy most öt támadását kell kivédeni, csak ezután támadhatunk mi. A fenti módszereket ismételve könnyedén legyőzhetjük.

Ezután már csak ki kell jutnunk az összeomló barlangból. Az élőhalottak három helyen is meg-

próbálnak majd megállítani, kevés sikerrel. Nagyon vigyázzunk a lezuhanó kövekre, könnyedén beléjük akadhatunk, és a leomló barlang végez a karakterünkkel. A harmadik közdelemben másik két társunk is részt vesz, itt jó sok tapasztalati pontot összehazhatunk, főként ha sikerül perfekt módba kerülnünk.

**Fejlesztések:** Balrog's Gambit, a többi hiányzó egyéni fejlesztés

## The Southern Gate

**Ellenfelek:** trollók, uruk-haik orkok, olifánt. Nehéznek tűnő pálya, de igazából nagyon jól lehet rajta tápolni a karaktereinket. Először a trollt kell "hűdgre" tennünk, ennek a leghatékonyabb módja a lándzsadobás. Az orkok és az uruk-haik folyamatosan jönnek, de ha eléggé kiltartók vagyunk, akkor elfogynak. Használjuk sűrűn a Bane of Warrior kombót, ez azonnal végez egy mezei orkkal, ráadásul perfekt módba kerülnék. Az ijlen measzírolt leszedhetjük a rosszfiúkat, megfeszített lövés esetén elegendő egyetlen nyilvessző. 150-200 ellenség után a pálya kiürül, ekkor kell a káptalutokkal célba vennünk a tornyot. A leomlott kupola törmelékén keresztül másszunk fel a tornyba, majd intézzük el az ott őrködő második trollt. Rövidesen megérkezik az orkok utánpótlása egy olifánton. Intézzük el a távolsági fegyve-



rünkkel, ha elfogyott volna, akkor használjuk a bal oldalon lévő dárdsakat. Az olifánt után már csak a maradék uruk-haikat kell eltakarítani a falról, majd kinyitni a kaput a keréssel. Az őrség nagy részét elintézhetsz a falon lévő lánghóval. A küldetés befejezéséhez már csak át kell mennünk a nyitott kapun.

**Fejlesztések:** hatos szint elérése esetén a Strength of Iron és a Shield Cleaver jó választás.

## Polannor Fields

**Ellenfelek:** uruk-haik, easterlingek, olifántok, Witch King

A küldetés első részében meghatározott számú ellenfelet kell legyőznünk. Maradjunk távol a nagyobb csoportoktól, inkább a távolból tüzeljünk.

## Típek-trükkök

- A távolsági fegyver gombját nyomva tartva erősebb lövéshez juthatunk. Ez még a pajzsot is kivez a szétlőni a távolból.
- A fáklyákkal és a dárdsakkal azonnal megölhetjük a gyengébb ellenfeleket.
- Perfekt módban sokkal nagyobb sebünk, ráadásul több tapasztalati pontot is kapunk.
- A legjobb kombó a Bane különböző fokozata. A Bane of the Ork a kis orkok ellen jó, a Bane of the Warrior használjuk az easterlingek ellen, a Bane of Sauron hagyjuk a legerősebb uruk-haik ellen.
- A Bane támadások során az időzítés nagyon fontos, a kombó szinte 100%-osan bejön, ha ebben a pillanatban nyomjuk meg a kivégés gombot, amikor meghaljuk a kard csendülését.
- Az élőhalottak ellen nem jönnek be a Bane kombók.
- A földön tartó nyilvesszőket az utolsó pillanatban kell kioldani.
- A zold csíkos bajnokoknál mindig találunk élelmetet.
- A trollok támadását nem lehet kivédeni, inkább kerüjük el őket (a saját társainkat is megsebzik), és használjuk a távolsági fegyvereket vagy a dárdsakat.
- A pajzsos ellenfelek a legveszélyesebbek, őket érdemes elcsalni a tömegből.
- Két pályán (Shelob's Lair, Minas Tirith-Top of the Wall) is tesz olyan hely, ahol kellő türelemmel maximálisan fejleszthetjük a karakterünket, mivel az ellenfelek állandóan újra jönnek.



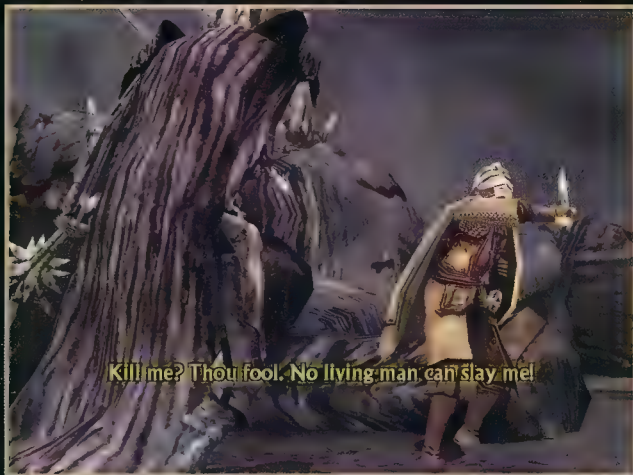




Csak a magányos, többektől elszakadt orkokat és katonákat támadjuk meg. Az easterlingek között lesz néhány bajnok is, ezek nagyon kemény harcosok, csak úgy tudjuk őket megsebezni, ha először leverjük róluk a páncélt (három-négy fierce támadás leszedi róluk). Akkor érdemes őket megtámadni, ha már nagyon kevés az élet-erőnk, náluk mindig van gyógyító ital. A kvóta teljesítése után megérkezik az első olifánt (a bal oldalra), ezt kell kilőnünk, mielőtt még elérné Éowyn-t és Trufát. Rohanjunk fel az emelkedőre, a távolsági fegyverrel szedjük le az olifánt pajzsait, majd robbantuk fel a hátán lévő tornyot. Az emelkedőn lévő katapultok és dárdák sokat segíthetnek (ráadásul a dárдавetők mögött a nyílveszők nem érnek el). Az első olifánt eleste után rohanjunk át a jobb oldalra (lesz ott is egy kis övény fellei). Rövidesen megérkezik a második olifánt, de ezzel nem kell olyan gyorsan végeznünk. A lényeg az, hogy ne érje el Éowyn-t és Trufát, különben vége a küldetésnek. Szedjük le a pajzsait, de a kegyelemelőfást csak akkor adjuk meg neki, amikor már majdnem célba ért. Közben szedjük le a közelben lévő ellenfeleket. Az utolsó pillanathan jöjök le az állatot, majd rohanjunk a gerinc bal végébe.

**Főellenfél:** Witch King

Itt támad a Witch King egy nazgûl hátán. A mi feladatunk az lesz, hogy megakadályozzuk Éowyn-t Trufa legyőzését. A nazgûl csak távolsági fegyverrel érjük el (mindig megszelített íjjal támadjuk, de az sem árt, ha perfekt módon tüzelünk). Néhány nyílvesző után a nazgûl elrepül, de hamarosan visszatér. Ezután újabb olifánt érkezik, de lehet, hogy ezúttal újból a bal oldalon fog megjelenni. Fussunk át a kezdőoldalra, intézzük el a szerencsétlen jóságot, majd villámgyorsan fussunk el a jobb oldali gerinc jobb végébe. Amennyiben megfelelően feltöltött karakterrel tá-



Kill me? Thou fool. No living-man can slay me!

madjuk, úgy a gyűrűlédécek vezetője hamarosan háts nélkül marad.

**Feljesztés:** Érdemes mindent megvenni, az utolsó szint nagyon kemény lesz, szükségünk lesz minden segítségre.

## The Black Gate

**Ellenfelek:** orkok, easterlingek, Szauron hadnagya, ork bajnokok, gyűrűlédécek

**Főellenfél:** Sauron's Lieutenant

A szint ismét egy főellenféllel kezdődik, Szauron hadnagyával kell párbafojzunk. Rögön egy mindent elsőpró támadással indít, blokkolni ugyan nem tudjuk, de hátraugorva elkerülhetjük a támadást. Folyamatos védekezéssel és sikeres kombinációkkal (Helm's Hammer hamar ledarálnak). Ekkor kezdődik azonban az igazi mulatság, megindul az orkok mindent elsőpró áradata. A plátón több kulcsfontosságú karakter is küzd az oldalunkon (Gimli, Legolas, Gandalf, Aragorn). A küldetés alatt nemcsak magunkra, de a barátainkra is vigyázunk kell. A felgyógyításukhoz menjünk a közelükbe, hamarosan újra erőre kapnak. A küldetés második része addig tart, míg le nem győzzük Szauron hat bajnokát. Az első három még egyedül érkezik, de a második hullámban már három bajnok egyszerre rohamoz, ráadásul mindhárom ráveti magát a szövetségeseinkre. Bátoran

használjuk el az izzó dárdákat, kis szerencsével a bajnokokat találják el, egyből leszdedve azok páncélját. A hatodik után új ellenfelek érkeznek, három gyűrűlédéc támad barátainkra. Közelharcra ne is gondoljunk, inkább használjuk a tárolókban izzó parazsat és a dárdákat. Ezután jöhetnek a nyílveszők, az sem árt, ha perfekt módon támadunk. A harmadik gyűrűlédéc halálával ér véget a küldetés.

**Feljesztés:** az összes hiányzó upgrade

## PATH OF THE HOBBITS

### Escape from Osgiliath

**Ellenfelek:** orkok, ork bajnok

Ebben a részben négy küldetésen keresztül a hobbitokkal kell küzdenünk. Ők a leggyengébbek, velük a szemtől-szembe támadás nem vezet eredményre. Samu és Frodó Gollam vezetésével a rommá lőtt Osgiliath-on keresztül menekül. Eltávozt itt sem tudunk, minősébe a nekünk rontó ellenfeleket kell elintéznünk. Egyedül arra kell ügyelnünk, hogy a nyílt terepen a nazgûl ne vegyen észre bennünket. A vészjelzés beindulása után gyorsan fedezéket kell találnunk, különben a gyűrűlédécek elragadják Frodót (végsőséggé esetén használjuk a hobbitok láthatatlanná tévő köpönyéket). A harangtoronyban lökjük le a harangot a





lőpőcső, az nemcsak a támadókat lapítja össze, még az utat is megnyitja előttünk. Utunk célja a csatornarendszer, itt juthatunk ki az ostromlott városból. A kijáratot azonban egy ork bajnok őrzi, ez egy hobbitnak túlságosan is hűfaiás falat. A legkönnyebben úgy végezhetünk vele, ha a közelébe szaladunk, láthatatlanná válunk, majd hátra szűrjük a kivégző mozdulattal. Amennyiben több tapasztalati pontot szeretnénk, akkor erőteljes tördobással (tartsuk nyomva a lövés gombot egészen addig, míg a karakter hátra nem húzza a tört) szedjük le róla a páncélt, védjük ki a támadásait, majd kaszaboljuk halálra (perfekt mód). Ezután már csak a rácsot kell kinyitnunk a kijutáshoz.

**Feljegyzések:** Cloak of Haldir, Poison Blades.

## Shelob's Lair

**Ellenfelek:** pókok, orkok, Banyapók

A küldetés első részében a pókokkal kell bariang-rendszerben kell megtalálnunk a helyes utat. A pókok meglehetősen erős ellenfelek, hagyományos támadással túl sok időbe telik őket legyőzni, ráadásul két csapás után vissza is támadnak. A legjobb az, ha kapnak egy erős támadást, majd amikor a hátukon tetregenek, akkor gyors kivégzéssel szabadíthatjuk meg őket a szenvedéseiktől (a hobbitoknak van a leggyorsabb támadásuk). Az útvesztőt érdemes felderíteni, két oldaljárattal ta-

pasztalati pontokat, egy harmadikban győzött italt találunk. Az apró pókokból álló szőnyegre ne menjünk rá, az égő fáklyával kell szétválasztanunk. A pókhálóból szótt ajtókat szintén tűzzel takaríthatjuk el az útból. Az orkok gyülekezőhelyén lévő fáklyákkal gyűjtsek meg a kiszáradt, mennyezetről leelőgubókat, a továbbterjedő tűz megtildezi az ellenfeleket. A hid felé vezető úton komoly ork járattal botlunk, ezeket az oldaljárattal találhatók szikiakkal takaríthatjuk el az útból. Ezen a részen tápolíthatjuk a karakterünket, az orkok mindkét oldalról folyamatosan fogják jönni egészen addig, míg tovább nem megyünk. A hídon lesz az első checkpoint,



ezután már nem kell sok, hogy találkozzunk a Banyapókkal. A kijáratot elzáró hálóajtót szintén tűzzel lehet csak kinyitni, viszont csak az oldaljárat tetején lévő fáklyával tudjuk lángra lobbantani.

## Főellenfél: Banyapók

Szegény Frodot az éhező Banyapók már begubózta, Samura vár a feladat, hogy elbájon a nyolciclábú szörnyeteggel. Kezdekör azonnal támadjuk hátra, egy Ork Hower kombóval alaposan meglephetjük. Ezután rögtön váljunk láthatatlanná, kerüljünk a hátába, majd szűrjük potrohon. Folyamatosan védekezve, illetve gyors csapásokkal leszedhetjük az életerejét. Rövidesen visszavonul, a gyermekeit küldi harcba. Szép óvatosan harcoljunk, csak akkor fog támadni újra, ha már csak egyetlen kis pók maradt. Ekkor a magasból ránk veti magát, de ha számlitunk rá, akkor elfuthatunk alóla. A becsapódás erejétől rövid ideig kába marad, ezt használjuk ki. Ezután ismét jöhet a láthatatlanság. Harcoljunk addig, míg le nem végjük az egyik lábát. Ekkor nagyon berág, és néltük rohanni kezdi körbe-körbe. A legokosabb az, ha odafutunk Frodóhoz, ott nem ér el. Ezután ismét a kicsiké a főszerep, és kezdődik minden előlről. A fenti taktikát követve a Banyapók életére je hamarosan elfogy, és elmenekül.

**Feljegyzések:** Dark Deliverance, Poison Daggers

## Titkos karakterek és pályák

A játék befejezése után három titkos karakter jelenik meg a hősök között (Pippin, Trufa, Faramir). Az első rejtett pályája megnyílik (Palantir of Saruman). Itt 20 egymást követő hullámban kell egyre erősebb ellenfeleket legyőznünk. Minden hullám végén kapunk egy gyógyító italt, valamint minden ötödik hullám végén feltölthetjük a távolisági fegyverünk lőszerkészletét. A második titkos pálya (Palantir of Sauron) akkor nyílik meg, ha Gandalfot, Samut és a három harcos közül legalább egyet felvesszünk 10-as szintre. Ez pálya az ellenfelek kivételével teljesen megegyezik az előző Palantir szinttel. A játékot befejezve bármelyik karakért választhatjuk bármelyik küldetésre (kivéve a Helm's Deep pályát, ott csak Gandalfal lehetünk).





## Csalások

A csalások alkalmazásához először is végig kell vinnünk a játékot. A család aktiválásához állítsuk meg az ESC billentyűvel a játékot, majd egyszerre nyomjuk le a bal oldali SHIFT, CTRL és ALT billentyűket, tartva őket lenyomva, majd a numerikus billentyűzetén gépeljük be az alábbi kódokat.

Életpontok feltöltése	7765
Perfekt mód	5864
Minden támadás pajzstörő	8800
Az összes fejlesztés	8067
Végtelen számú lövések	7785
Sérthetetlenség	7578
Célikijelző mód	9587



dárdával eltaláljuk. Az első szétfűrő a pajzsát, a második rövid időre megbénítja. Ezt az időt kell kihasználnunk egy gyors támadásra. Hatszor vagy hatszer kell ezt a játékot elismételniünk, ekkor fejezzük be a szintet.

**Fejlesztések:** Cloak of Celeborn, Halfling Strength, Morgul Daggers

## The Crack of Doom

**Ellenfelek:** Gollam

Az utolsó küldetésben egyetlen ellenfelünk lesz, Gollam. Új karakterünk Frodó, aki egyes szinten vág neki a feladatnak. Gollam látszólag sérthetetlen, nem fogja semmiféle legyver. A trükk az, hogy a peremhez kell csalni, kivédeni a támadásait, majd amikor háttal áll a szakadéknak, néhány gyors vágást bevinni neki. Sebezni ugyan nem tudjuk, de legalább elveszíti az egyensúlyát. Akkor kell belerúgni egy nagyot, majd amikor a párkányba kapaszkodik bevinni neki a kivégző támadást. Ezt még négyszer meg kell ismételniünk, csak ezután szabadulunk meg örökre a Gyűrűtől és Gollamtól. A harc szünetében gyógyító italok jelennek meg, de legyünk óvatosak, sziklaomlások és lávaömlések nehezítik a dolgunkat.

**Fejlesztések:** amit csak jónak látunk

Mezsy

## THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

Szeretnél egyet a három eredeti Király visszatérből?  
Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból!

- Sorold fel milyen játszható karakterek szerepelnek a játékban?
- Ki írta A Gyűrűk Ura című könyvet?
- Hány Oscar díjat kapott 2004-ben A király visszatér?

A megoldásokat 2004. április 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin  
szerkesztősége, 1300,  
Budapest 3., Pf.: 210

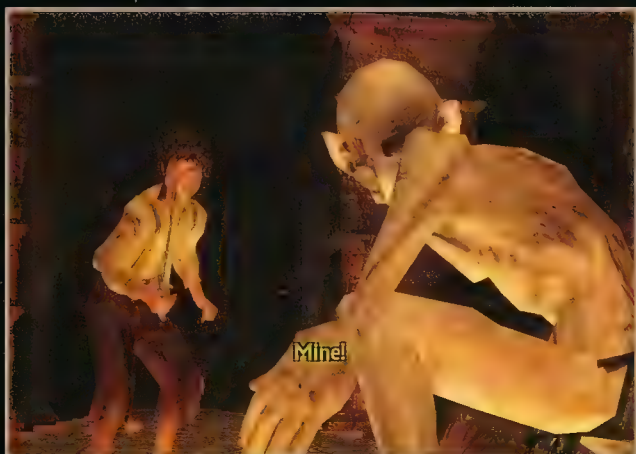
## Cirth Ungol

**Ellenfelek:** orkok, úruk-haik

Meglepően könnyű pálya, főként ha megfélemlő módon fejlesztjük a karakterünket. A küldetés elején még nincs meg a Bane of Sauron, ezért csak a mai orkokat tudjuk kivégezni. Hamarosan azonban megkapjuk ezt a fejlesztést is, így az orkvaszatnak nem lehet akadálya. A cél az, hogy elintézzünk nyolcvan ellenfelet, csak ekkor tudunk feljutni Frodóhoz a toronyba (megpróbálhatjuk, de olyan orkok állják el az utat, akiket nem lehet legyőzni). Használjuk ki, hogy az orkok egymás ellen harcolnak: amikor csak tehetjük, támadjunk hátulról. A torony közepén harcoló csapatot ne bolygassuk, az emeleten lévő csillárral egyszerre elintézhjük az egész bagázst (akkor az Igazi, ha perfekt módban esik rájuk). A hidon egyelőre nem tudunk keresztüljutni, először a katapulttal le kell rombolnunk a felettük lévő mellvédet. A toronyban már csak egyetlen ellenfél maradt, őt azonban egyáltalán nem lesz könnyű legyőzni.

**Főellenfél:** Ork Mester

Alapból nem tudjuk megsebezni, ne is kíséreltesszünk. Csak úgy intézhetjük el, ha egymás után két



## AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS



## OKTATÓ KÜLDETÉS

Az első küldetés igen egyszerű, mindössze el kell juttatnunk a négy hőst a térkép felső részében lévő repülőhöz. A falut kerüjük el, felesleges lemeszárrolnunk az ott lakókat. Vágjunk inkább keresztül a sivatagon (ne feledjük, hogy a numerikus billentyűzetten lévő „+” billentyűvel felgyorsíthatjuk az időt). A reptérhez vezető szorost néhány arab útonálló őrzi, de a négy veterán katonával szemben esélyük sincs. A kétfedélű felderítőgépjeg azonban képtelen felszállni öt emberrel, így valakinek ott kellett maradnia a géppuska mellett. Mindenki legnagyobb meglepetésére a német páncélos tiszt, Hartmann jelentkezett önként a veszedelemes feladatra. Egyedül esélye sem lett volna, de az utolsó pillanatban megérkezett egy német járó, és megmentette.

## TENGYELHATALMAK

## Az áttörés

**Csapat összeállítás:** Nem érdemes nagy csapatot vinni, inkább adjunk el mindent, és a kapott pontokból vegyük meg a két páncélozott autót (SkDzf 250). Ezeket pakoljuk meg lövészekkel, de ne feledkezzünk meg a szanitécőről sem. A felderítő kocsi sem rossz ötlet, de nem lét-szükséglet.

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak életben kell maradnia, az oázis megtisztítása az ellenségtől, megtörni az angol ellentámadást.

Másodlagos küldetés: A visszavonuló ellenséges gyalogosok megsemmisítése.

**Rejtett küldetés:** Mindhárom Daimlert el kell foglalnunk.

Kezdekör vigyű: előre a páncélautókat, majd kaszabljuk le a brit katonákat. Ne engedjük, hogy beszálljanak a parkoló Daimlerekbe, mert akkor oda

a rejtett küldetés. A tartalék gyalogosokkal foglaljuk el mindhárom angol Daimlert, majd a falut megkerülve vigyünk egy Daimlert és két páncélautót az északi útra. Álljunk ott lesbe, és várjuk a visszavonuló briteket. A másik két Daimlerttel nyomuljunk be az oázis központjába, majd füstöljük ki az angolokat. A menekülőket a lesben álló páncélautók gond nélkül elintézik. Ezután már csak az ellentámadás megtörése lesz a feladatunk. Északról és délkeletről egyaránt két-két páncélos érkezik, ezeket szétlőve teljesítjük a küldetést.

## A sivatag szelleme

**Csapat összeállítás:** Itt az ideje, hogy átváltsunk a páncélosokra, adjunk el mindent (a felderítő autót és az egyik teherautót tartsuk meg). Vegyünk három Panzer II-est, ezekkel még esélyünk is lesz a győzelemre. A kezelőszemélyzetet alaposan válogassuk össze, az ideális felállítás az, ha van a legénység között egy felderítő, egy géppuskás és egy gránátos. A maradék pontokon vegyünk gyalogosokat (gránátosokat és lövészeket).

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak életben kell maradnia, meg kell akadályoznunk, hogy a brit páncélosok áttörjék a védelmet, el kell pusztítanunk az angolok táborát.

**Rejtett küldetés:** Mindkét 75 milliméteres ágyút meg kell tartanunk.

Azonnal pakoljuk fel a gyalogosokat a teherautóra, majd a jobb oldali heggyen álló ágyút vontassuk át a bal oldalra. Ássuk be a három páncélosat az olasz hadosztály mellé. A bal oldali heggyen állítsuk fel a két ágyút (ne felejtünk el kezelőszemélyzetet rendelni az ágyúkhoz). Vigyük melléjük a felderítő autót. A támadás hamarosan megindul, a két ágyú azonban már messziről megtizedeli a támadókat. Néhány elkeseredett próbálkozás után az angolok feladják. Ekkor lép színe El Ifrit, az angolok zsoldjában álló sivatagi rabló. Fordítsuk meg a szorost védő tankelhárító lövegeket, majd ássuk be őket. Az arab bandita a hátunk mögött támad, de az ösztűz





ellen nem tud mit tenni. Megölni ugyan nem tudjuk, de egy ideig nem okoz gondot. Ezután már csak az északon lévő két brit támaszpontot kell megtisztítanunk a győzelemhez.

### Aludj csak, oroszlan!

**Csapat összeállítás:** A küldetés jellegéből adódóan nincs lehetőségünk járművek alkalmazására, meg kell elégednünk a gyalogosokkal. Nem lesz azonban szükségünk 20 bakára, inkább toborozunk géplegyverest, felderítőt és gránátost (utászra sem lesz szükség).

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak életben kell maradnia, a szövetséges bázis teljes megsemmisítése.

**Másodlagos küldetés:** A falun áthaladó konvoj megtámadása.

**Rejtett küldetés:** A konvojban haladó mindkét teherautó elfoglalása.

Kezddöror haladjunk északra, majd ott intézzük el a kilőtt lövegtorony pán-célautót őrző briteket (ehhez a mesterlövész igen hasznos). Foglaljuk el a járművet (ne feleadjuk, hogy nem tud támadni), majd menjünk keresztül a falun. Hamarosan megérkezik egy dzsipa angol katonákkal. Intézzük el őket a mesterlövészrel. Egy angol felderítőgép felfedezi a csapatot, az ellentámadás hamarosan megindul. A gyalogos osztag keletről érkezik, vezényeljük ide a géplegyvereseket, a felderítőket és a mesterlövészt (tekessük le őket, nehezebben sebződnek). Fontos, hogy legyen a közelükben felderítő, csak így fognak támadni. A gyalogosok után itt az ideje, hogy elfoglaljuk a javítóbázison lévő szervizkocsit. Néhány gyalogos őriz csupán, de ez nem lehet gond. Javítsuk meg a pán-célautót, majd nyomuljunk északra. Hamarosan megérkezik a brit konvoj, ezt kell megállítanunk. A teherautókat támad-

juk a mesterlövészrel, az két lő-  
vésből képes megállítani,  
de nem robbant-

ja fel őket. A kísérőket intézzük el a pán-célautóval, szükség esetén javítsuk ki a sérüléseket (ne felejtjük el a szervizkocsi mozgását szabaddá állítani, így automatikusan nekilát a javításnak). A következő célpont a keleti oldalon lévő bázis, illetve az ott parkoló három pán-cél. A trükk az, hogy csendben és gyalogosan kell elfoglalnunk a harcokcsikat, így a kezelőszemélyzetnek nem lesz ideje megelőzni minket. Ügyeljünk arra, hogy a pán-célók megfelelő személyzetet kapjanak (felderítő, géppuskás, gránátos). Innentől már csak a



tisztogatás maradt hátra, de három pán-célóssal ez nem okozhat gondot (a minaretben lévő mesterlövészek csak a gyalogosokra veszélyesek). A bázist két beásott Crusader védi, érdemes koncentrálni a tüzet, majd visszavonulni, és kijavítani a sérüléseket. A bázis elfoglalásával ér véget a küldetés.

### Tűzkoreszttség

**Csapat összeállítás:** Amennyiben ügyesek voltunk, erre a küldetésre két különleges prototípust is megkaphattunk már (Blitz, Zitadelle). Ezeket mindenképpen vigyük magunkkal, valamint ne hagyjuk otthon a többi pán-célóssal sem. Ebben a küldetésben a gyalogosoknak nem sok hasznát látjuk (azért nem árt néhány szanitéc a pán-célókban vészhelyzet esetére), legfeljebb néhány felderítőt vigyünk a rejtőzködő ellenfelek felkutatására.

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak a konvoj távozása után el kell hagynia a területet, legalább egy teherautónak túl kell élnie a küldetés.

**Másodlagos küldetés:** Mindkét ellenséges üteget semlegesíteni kell.

**Rejtett küldetés:** Mindhárom teherautónak túl kell élnie a küldetés.

Ne nagyon távolodjunk el a konvojtól, az ellenség két oldalról is nagy erő-  
kel fog támadni. Ássuk be a harcokcsikat, majd várjunk meg néhány támadó hullámat. A faluban minden házban lövészek lapulnak, a pán-célókossal érde-  
mes előre szétlőni a nagyobb épületeket. A beásott harcokcsikkal közös erő-  
vel támadjuk, így elkerülhetjük a felesleges veszteségeket. A konvojt csak ak-  
kor vigyük be a faluba, ha már biztosak vagyunk abban, hogy nincs a közel-  
ben ellenség. Ne rohanjunk ész nélkül előre, a szorost védő hegygerincen  
két üteg is szórja ránk az áldást. Amennyiben szerencsénk van, ezekből ki-  
lő-  
hetjük a kezelőszemélyzetet. Foglaljuk el a gaz-  
dátlanul maradt ütegeket, majd szórjuk

meg velük a brntek védelmi vonalát. Ezután már csak egyszerűen el kell navi-  
gálnunk a három teherautót és Hartmannt a zöld jelzőfényhez.

### Oló és papír

**Csapat összeállítás:** Alapszabály, hogy a prototípusokat mindig vigyük magunkkal, ez alól ez a küldetés sem kivétel. Ezen kívül vigyünk még egyet a legerősebb pán-célóssal, valamint vásároljunk további két javító kocsit. A maradék pontból vételezzünk gyalogosokat, szükségünk lesz rájuk.



**Elsődleges küldetés:** Hartmannak túl kell élnie a küldetést, meg kell védeni a javítóbázist, legalább 10 harckocsit ki kell menekíteni a katlanból, el kell érni a kiürítési zónát.

**Másodlagos küldetés:** Hartmann legyen az utolsó, aki elhagyja a területet.

**Rejtett küldetés:** Az összes páncélost evakuálnunk kell (16 darab).

A küldetés elején állítsuk meg a játékot, és nézzünk szét a terepen. Összesen 15 darab elhagyatott páncélos található a térképen, ezeket kell harcképes állapotba hozni. A sérülések kijavítása történhet a bázison, de a javítókcoksi helyben is elvégezhetik a munkát. A tank-elhárító útegekre nem is



lesz szükségünk, ezeket azonnal vezényeljük a kiürítési zónába (így könnyebb lesz teljesíteni a másodlagos küldetést). Egyedül a két

Flak 88-as üteg maradjon, azok bőven elegendők lesznek. A bázis jobb és bal oldalára is vezényeljünk egy-egy páncélost, ez elegendő is lesz a kezdeti védelemhez. A javítókcoksi legyenek tele katonával, így a javítás után rögtön az evakuálási zónába vezethetjük a harckocsikat. Az első hullámban az angolok gyalogosokkal támadnak (vigyázat, lesz közöttük lángszórós is), ezután jönnek csak a páncélosok. Szép óvatosan nyomuljunk előre, ügyelve arra, hogy ne maradjon hátra sérült harckocsi. Értelmeszerűen a kész páncélosokat használhatjuk a csatában, ne siessünk annyira az evakuálással (egy elít PzIVG északon hever egészen rossz állapotban, ne felejtjük ott). Amennyiben gyorsak vagyunk, 10 perc alatt gatyába rázhatjuk a járműparkot, és húzhatunk el. A tankelhárítók és a tüzérség ekkor már a kijá-







ratnál jár, a Flak 88-asokat meg kössük a szervizkocsik mögé, így jóval gyorsabban le tudnak lépni. Hartmann legyen az utolsó, aki távozik a harcmezőről. A Blitzkrieg módot nem ajánlom, inkább maradjunk a hagyományos módszerekénél.

### A papír beburkolja a követ

**Csapat összeállítás:** Újabb különleges egységgel bővült az arzenálunk, a „Reich” Stug kiváló a páncélosok ellen, érdemes magunkkal vinnünk. A sok gyenge páncélost nyugodtan adjuk el, helyettük inkább vételezzük fel az előző küldetésből megmaradt elit PzIVG-t. Ezzel a három páncélossal, néhány felderítővel és utással könnyedén áttörhetünk az ellenséges vonalakon. Aki előrelátó akar lenni, az hozzá magával a Flak 88-asokat, a következő küldetésben igen nagy hasznát vesszük az itt begyűjtött tapasztalati pontoknak.

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak túl kell élnie a küldetést, meg legalább 10 brit üteget semlegesíteniünk kell, evakuálnunk kell a teljes csapatot.

**Másodlagos küldetés:** Az összes ellenséges páncélost meg kell semmisíteniünk a katonában.

**Rejtett küldetés:** Mind a 16 tüzérségi üteget szét kell lőnünk.

Törjünk át a védelmi vonalon (felderítő előre, a tüzérség és a páncélosok a távolból elintézik a többi), majd aknamentesítsünk egy sávot. Menjünk keresztül itt, majd tisztítsuk meg a területet az ellenséges erőktől. A tüzérséget jobbról és balról is elérhetjük, nekünk mindkét oldalról támadnunk kell. A két elit páncélos (Zitadelle, PzIVG) kerüljön jobbról, ott várható a nagyobb ellenállás. A Stug kerüljön balra, de az emlékeztetőn tejjén lévő két üteget egyelőre ne támadja meg. A páncélosok törjenek előre, de legyenek óvatossak, a britek rengeteg harckocsit vezényeltek a térségbe. A másodlagos küldetés teljesítése után jöhet a tüzérség lerohanása. A gond csak az, hogy az első löveg felrobbanása után az önjáró ütegek menekülni kezdenek. Támadjunk bejől, a Stug könnyedén legyűri a két Bishopot. Erre a többi önjáró üteg jobbra kezd menekülni, egyenesen a két páncélosunk karjaiba. Amennyiben mindent jól csinálunk, 16 löveget semmisíthetünk meg. A tisztogatás befejezése után már csak el kell jutnunk az evakuálási pontig (a frontvonal aknamentesítéséről ne feledkezzünk meg). Aki akarja, az még zsákmányolhat egy Churchillit is az oázisban lévő támaszponttól.

### Az olló elvásik a kővön

**Csapat összeállítás:** Az igazán profik ezt a küldetést négy különleges egységgel kezdik, a Siegfried névre hallgató Tigris a legerősebb páncélos a játékból. A legfontosabb azonban az, hogy legyen legalább két önjáró légvédelmi üteg a csapatban, ezek nélkül a szövetséges légierő kénye-kedve

szerint garázdálkodhat a levegőben. Nagyon fontos, hogy legyenek utászok és mestertűzések is a csapatban, főként, ha teljesíteni akarjuk a rejtett küldetést is.

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak túl kell élnie a küldetést, meg kell semmisíteniünk a brit léghárító ütegeket, végeznünk kell El Ifrittel.

**Másodlagos küldetés:** El kell foglalni és megtartani a Via Balbia utat.

**Rejtett küldetés:** Ejtsük zsákmánnyul az összes Bofort.

A két Tigrissel az élen nem lesz gond, de mindig legyenek mellettük két önjáró légvédelmi üteg is (ha ügyesek voltunk, akkor erre a küldetésre két elit egységet hoztunk át). A repülők rendszerint a Tigriseket támadják, a páncélosokat három-négy bombát kilő (a javítókosci is legyen mindig a közelben). Nyomuljunk szépen előre, majd módszeresen tisztítsuk meg az út környékét. Ne feledkezzünk meg néhány páncélost utóvédnek beállítani, ezeknek kell elintéznünk a hátunkba kerülő tüzérséget. Északon egy olasz foglyaltábor szabadíthatunk fel, így rengeteg új gyalogos egységhez jutunk (az egyik fogoly megjelöli a légvédelmi ütegek helyzetét a térképen). Intézzük el mindet (a városban számítsunk tüzérségi tűzre és a légierő ismétlődő támadásaira). Az utolsó üteg felrobbantása után már csak El Ifrít megsemmisítése maradt hátra.

### Tobruk patkányai

**Csapat összeállítás:** Három Tigrist! Ezzel szemben a szövetségesek semmit sem tudnak felmutatni, használjuk ki ezt az előnyünket. A Tigrisek mellé vegyünk még néhány páncélost, gyalogost és szervizkocsit. Légvédelem nem kell, egy tüzérséget azért vigyünk magunkkal.

**Elsődleges küldetés:** Hartmannak túl kell élnie a küldetést, el kell foglalnunk mindhárom stratégiai fontos helyszínt (vasútállomás, palota, kikötő), meg kell védenünk az ellenfél átlásokát.

**Másodlagos küldetés:** Meg kell semmisíteni a szövetséges tüzérséget.

**Rejtett küldetés:** nincs

Ez lesz az utolsó német küldetés, de a különleges egységekkel és a Tigrisekkel felszerelve nem lesz nehéz dolgunk. Kezdet után rogtan vigyuk fel a három Tigrist a bal oldali hegyre, és ott csapjunk szét a tüzérség között. Szisztematikusan tisztítsuk meg a sivatagot az ellenséges páncélosoktól (ha ejt Churchillit látnak, akkor azt inkább fogadjuk el). Először a vasútállomást támadjuk meg, nagy harc lesz, de a Tigrisek ellen nincs orvosság. Az állomás elfoglalása után állunk be néhány páncélost a zászló köré (három-négy harckocsi, tüzérség és védelemhez). A palota felé vezető úton érdemes előre szétlőni az út mellett lévő házakat, mivel itt rendszerint lángszórósok rejtőzködnek. A palota környékét is pakoljuk tele harckocsikkal, hozzuk ide a tüzérséget is. Az utolsó helyszín a kikötő, itt a három Tigris elegendő (a házakban megbújó ellenfelekre itt is vigyázzunk). Az állomás és a palota elfoglalása után kapunk tüzérségi támogatást is, ezt itt akár el is használhatjuk. A kikötő elfoglalása után megindul az ellentámadás. Assunk be minden harckocsit (egymást azért fedezzék), majd várjuk a rohamot. Rövid időn belül a britek harci kedve megtörik, és feladják Tobrukot.



## SZÖVETSÉGESEK

### Kidney Ridge

**Csapat összeállítása:** Az első szövetséges küldetésben a legfontosabb a gyorsaság, így adjunk el mindent, majd vegyük meg a legerősebb páncélaútót, két Daimlert és a Brent, tele géppuskával és felderítővel.

**Elsődleges küldetés:** Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, legalább egy teherautó élje túl a küldetést, Sinclair jusson el a kiwihez, hogy a kiűrtés megkezdődhessen.

**Másodlagos küldetés:** Mindhárom szövetséges teherautó jusson el az evakuálási pontig.

**Rejtett küldetés:** Az összes (20) kiwinek életben kell maradnia

Kezdsé után azonnal vigyük fel északra a két Daimlert (ezek útközben végeznek a német gyalogos csapatokkal). Ne álljunk le harcolni, mert akkor nem tudjuk teljesíteni a rejtett küldetést. A második német hullám déleletről érkezik, ezt fogadjuk a könnyűpáncélossal és a gépfegyveres katonákkal (felderítő legyen közöttük). A teherautó távozása után vigyük Sinclairt az új-zélandi bázishoz, majd kezdjük meg a kiűrtést. Pakoljuk teherautóba a gyalogosokat, majd irány a visszavonulási pont. Az utolsó kiwi távozása után mi is visszavonulhatunk.

### A bátrak szerencséje

**Csapat összeállítása:** Az előző küldetésben szereplő Churchillt mindenképpen vigyük, mellé vegyük három M3 Stuartot, és vigyük magunkkal a Bishop üteget is (sok szerepük ugyan nem lesz, de tapasztalatot legalább szereznek). Utásokat mindenképpen vigyük magunkkal, de ne hagyjuk otthon a felderítőket és a mesterlővészeket sem.

**Elsődleges küldetés:** Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, le kell rombolni a német bázis kijelölt épületeit, mindenkinek el kell hagyni az ellenséges területet.

**Másodlagos küldetés:** nincs.

**Rejtett küldetés:** Az ellenséges konvoj megsemmisítése (5 teherautó), de külön presztíz jár akkor, ha mind az öt teherautót zsákmányul ejtjük.

Kezdsékor adjunk utasítást az utászoknak az aknamező felszedésére. Eközben a felderítővel és a mesterlővészekkel tisztítsuk meg a német táborát. Az aknákat csak a bal oldalon szedjük fel, jobbra nem kell mennünk. Sinclair beszéje rá az ausztrál katonákat, hogy csatlakozzanak a csapathoz. Nyomuljunk gyorsan előre bal oldalon (a fák között katonák leselkednek ránk), de vigyük magunkkal a mesterlővészeket is. A bázist néhány harckocsi őrzi, de a veterán Churchill ellen esélytelenek. Amennyiben gyorsak voltunk, még elérjük a bázist elhagyó konvojot, ezt a mesterlővészek könnyedén zsákmányul ejthetik. Bal oldalról jön ugyan némi utánpótlás (StugIII), de nem veszés. Ügyeljünk a hátunk mögött támadó olasz páncélosokra, éssük be magunkat. A bázison állomásozik egy szervizkocsi, ezt mindenképpen szerezzük meg (mesterlővészek). Ezután már csak le kell rombolnunk a megjelölt épületeket, és vissza kell térnünk a kiindulási pontra.



### Fáklya hadművelet

**Csapat összeállítása:** Adjunk el mindent, majd vegyük két javítókocsit (az előző küldetésben zsákmányolt német kocsit már veterán), a többi ponton vegyünk páncélosokat (Shermanokat és Grantokat egyenesen).

**Elsődleges küldetés:** Sinclairnek és Goose-nak túl kell élnie a küldetést, el kell pusztítani a partot védő német ütegeket, az amerikai veszteség nem lehet több, mint 120, a hősöknek el kell jutniuk a kijelölt találkozási pontra

**Másodlagos küldetés:** Minimalizáljuk az amerikai veszteségeket (60 alatt).

**Rejtett küldetés:** A lezuhant Solon űrhajó megkeresése

Az egész küldetés sikere azon múlik, hogy eléggé gyorsak vagyunk-e. Sajnos az amerikaiak és nélkül roharnak a német állásokra, hullanak, mint a legyek. Osszuk ketté a csapatot, majd a főerőt küldjük át a hegyen a déli ütegek felé. Közben a másik osztág vonuljon észak felé, a kődfolt közepén találjuk meg a lezuhant űrhajót. Délről támadjuk meg a partot védő ütegeket, szép sorban romboljuk le őket. A harckocsikat minden ütközet után gyűjtsük fel, kemény csaták várnak még itt ránk. Hamarosan felbukkan egy Tigris is, ezt mindenképpen tegyük harc képtelenné (támadja mindenki egyszerre a lövegtornyát). Amint ez sikerült, javítsuk meg, majd pakoljuk bele a hőseket. Eközben a másik oldalon tisztítsuk meg az űrhajó környékét a német páncélosoktól, majd vonuljunk a part felé. Itt az ellenállás kisebb lesz, de azért ennek ellenére sem nem árt 4-5 harckocsi. Két oldalról támadjuk a német ütegeket, a lényeg az, hogy mindkét irányban romokban heverjen. A központban lévő hatalmas bunker környékén rengeteg német páncélos állomásozik, ezeket először derítsük fel, majd a távolból szedjük le őket egyenként a Tigrissel. Az utolsó bunker felrobbanása után már csak a két hőst kell felvinnünk a találkozási ponthoz (a nagy bunker mellett).

### Sasok ideje

**Csapat összeállítása:** A Tigrist mindenképpen vigyük magunkkal, ez lesz a zászlóshajónk. Két javítókocsi, néhány páncélos (3-4 Sherman megteszi) és két tűzérési üteg bőven elegendő lesz a feladathoz. A gyalogosok közül vigyük mesterlővészeket és felderítőket, a többieket nyugodtan hagyjuk otthon.

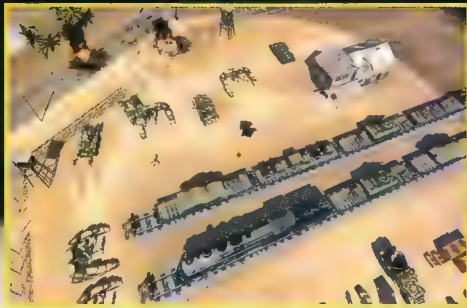
**Elsődleges küldetés:** Sinclairnek túl kell élnie a küldetést, meg kell akadályozni a német repülő felzárkását, el kell pusztítani az összes német páncélost.

**Másodlagos küldetés:** Meg kell próbálnunk elfoglalni a német repülőket.

**Rejtett küldetés:** Az összes német repülőből ki kell lötni a pilótát.

A repteret három Tigris és jó néhány Flak 88-as védi, így a frontális támadás egyenlő az öngyilkossággal. Inkább lopakodjunk el a jobb oldalon, közvetlenül a kerítés mellett. Küzdjük fel magunkat a hangárokig, de vigyázzunk a Flak 88-asokra (felderítő előre, azután jöhet a tűzérési osztály). Időnk van bőven, de amint belépünk a hangárak területére, a repülőgépek felszálása





megkezdődik. A jobb oldalon lesz négy üres páncélos (az egyik Tigris), ezeket foglaljuk el. Vigyük előre a mesterlővéseket, azok oldalát menjenek fel a kifutópályá végére, és kezdjék el onnan kilőni a repülőket. Közben a két Tigrisünk nyomuljon előre, de ne engedjük meg nekik, hogy szétlőjék a felszállásra várakozó gépeket. Koncentráljunk a harcokosokra, majd adjunk nekik „tűzet szüntess” parancsot. Ez ismételjük meg a másik kifutópályán is. Két további Tigris is őrlődik a bázison, nem árt, ha ezeket is zsákmányul ejtjük (célozunk a lövegtornyokra). Miután elvégeztük a piszkos munkát, vigyük Sincilaint az irányító központba (a kifutópályák bal oldalán), majd folytassuk a tisztogatást. Az utolsó páncélost a bázis bal oldalán lévő hegyecsenén találjuk

## Tobruk visszafoglalása

**Csapat összeállítás:** Amennyiben ügyesek voltunk az előző két küldetésben, úgy most három veterán és egy elit Tigrissel vághatunk neki a harcnak. Vegyünk melléjük két javítókoszt, néhány felderítőt és utászát. A különleges egységeket akár otthon is hagyhatjuk, a Tigrisek mellett nem sok vizet zavarunk

**Elsődleges küldetés:** Sincilaink túl kell élnie a küldetést, meg kell semmisíteni a kikötői útegeket, a csatahajónak túl kell élnie a küldetést.

**Másodlagos küldetés:** Foglaljuk el a tobruki német főparancsnokságot!

**Rejtett küldetés:** Foglaljuk el a kikötői üzemanyagraktár!

Kezdés után nyomuljunk keletre, elsődként az ott lévő úteget kell lerombolnunk.

A területet komoly aknáhozó védi, ezt mindenképpen azedzőkkel az utászokkal. A négy Tigris könnyedén végez az úteget őrző páncélosokkal, egyedül a Flak 88-asok jelenthetnek veszélyt. Az úteg elhaggatása után irány a város, itt azonban számlítsunk heves ellenállásra. 5-6 Tigris is erősíti az ellenséget sorait, ezeket szokás szerint próbáljuk meg zsákmányul ejteni (különös tekintettel a veterán és elit páncélosokra). A nyugati oldalon találjuk a főparancsnokságot, ezt foglaljuk el a gyalogosainkkal. A németek azonban ellentámadásba lendülnek, így nem árt, ha marad az épület körül néhány beásott harcokos. Érdemes megtartani ezt a stratégiaiilag fontos épületet, mivel ennek függvényében kapunk további erősítést a szövetségeseinktől. A németek a szatagat felől is kapnak utánpótlást (négy PzIV-es), számoljunk velük. A parancsnokság után a kikötői raktárt kell elfoglalnunk, itt azonban vigyázzunk az üzemanyagtartályokra, könnyen felrobbannak, és akkor fújhatjuk a rejtett küldetést. Szép óvatosan nyomuljunk előre, a gyalogos felderítők már messziről rápáncsolták a német páncélosokat. A parton vár kének még három úteg, ezeket igen erősen védik (Flak 88-asok). Az útegek lerombolása után a csatahajó is bekapcsolódik a harcba, a lövegeivel szemben még a Tigriseknek sincs esélyük.

## Sas végveszélyben

**Csapat összeállítás:** Itt is a Tigrisek lesz a főszerep; ha eddig mindent jól csináltunk, akkor 6-7 elit Tigris

is bevethetünk a németek ellen. A többire ne legyen gondunk, lesz utánpótlás rokadásig.

**Elsődleges küldetés:** Minchárom nőnek túl kell élnie a küldetést, el kell foglalni a hágot.

**Másodlagos küldetés:** Meg kell tartani a parancsnoki sátrát és a rádiótornyot.  
**Rejtett küldetés:** Gyorsan és pontosan!

Indulás után azonnal vonjuk vissza a francia parancsnokot a tűzvonalból, vigyük a központi emelkedőre (ha a harcokosait kilőjük alóla, akkor menjünk a közelben parkoló Daimlerre). Ez az emelkedő védhető a legjobban, ide ássuk be a harcokosokat. Egyelőre ne támadjunk, inkább arra koncentráljunk, hogy minél több Tigris zsákmányoljunk. A rádiótornyánál lévő harcokosokat helyezzük üzembe, majd ássuk be őket az ösvényre. A közelben lesz egy javítókosz, ezt se felejtsük el. A támadások több irányból is érkeznek, érdemes a szűk átjárókat megvédeni. Lesz egy olyan pont a küzdelemben, amikor két elit Tigris támad ránk, s ha ezeket sikerül zsákmányul ejtenünk, akkor nyert ügyünk van. Nyomuljunk előre a hágohoz, de vigyázzunk, itt a legerősebb a németek védelme. Érdemes tüzésérgi tűzzel megpuhítani őket, majd a levegőből elintézni a beásott elit Tigriseket. Ezután jöhetnek a saját páncélosok. A hágo elfoglalása után még öt percig ki kell tartanunk (ássuk be a harcokosokat, és folyamatosan javítsuk a sérüléseket), ezután miénk a győzelem.

**Végjáték.** Az utolsó küldetésben sajnos búcsút kell venniük az elit Tigrisektől, de ne keseredjünk el, a városban két „nagyragadozó” is vételezhetünk. A harcokosokat hagyjuk békén egyelőre, a küldetés első részében a felderítőké és a mesterlővésekre a főszerep. Első feladatunk a déli útra telepített két Flak 88-as megszerzése. A módszer ismerős lehet, felderítő a közelbe, majd a hat mesterlővése szedje le a személyzetet (vigyázat, a németeknél is vannak mesterlővések). Vegyük birtokba a lövegeket, majd óvatosan nyomuljunk előre. A város szívében a frítzek komoly védelmi állásokat építettek ki, ide inkább ne törjünk be észak felől. Ezekre az útegekre igazából nem lesz szükség, úgyhogy a francia tüzésérgi nyugodtan vezérelhet velük. A közelben őrlődik egy Tigris is, ennek le kell lőni a lövegtornyát (a két Flak 88-as és az M4 Firefly tökéletesen megfelel erre a célra). Egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni (mint ahogy a közelben parkoló (és lerobbant) másik Tigrissel sem), de bízzunk abban, hogy találunk valahol egy szervizkocsi. Hozzuk fel a városközpontba a tüzésérgét és a harcokosokat, majd ássuk be őket úgy, hogy a lövegtorony észak felé nézzon (innen várható csak támadás). A szervizkocsi keleten lesz aláhálójával letakarva. Néhány gránátos és mesterlővése védi csak, két-három harcokosi elől is lesz a megszerzéséhez. Ezután javítsuk fel a sérült Tigriseket, pakoljuk át beléjük a hősöket, majd tszítsuk meg a város keleti felét (a szervizkocsi azért menjen utánuk a biztonság kedvéért). A szállóházhoz vezető út Beck, a náci tarta ellenőrzése alatt. Elit Tigrise páncélszáta szinte lehetetlenség szemből áttörni (ráadásul beásta magát), így oldalról kell támadnunk. A két Tigris nagyon gyorsan learmorizálja a páncélszáta, ráadásul háromszor megékezik Hartmann barátunk, aki hátra támadja a náci. Ez utóbbi három Tigrissel szemben nem győzhet, így hamarosan miénk a győzelem (a két Flak és a francia tüzésérgi a háttérből segíthet).

Napsütés, vidámság, jókedv, gyenge játékok. Ez a hónap köbő ilyen volt röviden összefoglalva, ebből persze a napsütés egyáltalán nem igaz, a gagyi játékok hada viszont az, marha nagy szerencse, hogy az újság intróját nem nekem kell megírni, mert akkor besétődné rám az összes kiadó. Megértém én őket, persze, nem mindegy, mikor mit adnak ki, jövő hónaptól jön is a Kánaán, juppi. Ha meg nem, akkor majd mégis én írom a fő intrót is, majd rájönnek, van rosszabb, mint egy terrorcselekmény vagy adóvizsgálat. Viszont egyébként nem erről akartam írni, csak Túrógombóc Artúr, alias Flatline nem túl sokkal a levrov előtt pont ezen kesergett, de szerintem egészen egyszerűen arról van szó, hogy elfogott a sokadik adag túrógombóc, amit rendelt, és ilyenkor az átlagnál is depisebb hangulatba kerül. Erről akkor talán ennyit. Szóval most, hogy ilyen hosszan nem írtam még semmit, turbózzunk bele egy kicsit, már csak azért is, mert mint azt jól láthatjátok, Kor. barátunk az áprilist ünneplendő csinált egy kedves "Így ír a sok időtá, szerencse, hogy én vagyok" stílusú gyűjteményt az elmúlt évi győngyszemeinkből, én meg voltam olyan jó, kedves, szeretetreméltó, satöbbi, hogy adtam helyet a levrov oldalain ennek megjelentetésére. Remélem, tőlem nem idéző től sok hülyeség, mert akkor meg kell vernem, azt meg nem szívesen, mert szeretem, de hát úgy pedagógiailag muszáj orrbacsúrní néha. Jó, most akkor bevezető soder befejez, túrójunk rá a levelekre, jött ismét jócskán, aminek örülünk nagyon, mi is szeretünk titeket.

11 év?? Jaj! Szia Brazil bátyó! Tizenegy éve ott van a levrovdat. Fiatál gimnazistaként kezdtem, és meg most is vagy érdeklődőként olvasom. Sok sikert a továbbiakban! A régi Gurusok Veletlek vannak. Üdv: Petya

Már tizenegy éve lenne? Két shake-be ejtőn gyorsan meg az idő, nekem fel sem tűnt. Lassan hívhattok Brazil Papinak...

**Locsolósorsika.** Üdvözlök mindenkit! Hogy jön a hüsvét, arra gondoltam, nem lesz felesleges egy locsolósors: Újságosnál jártam, Gamert nem találtam, Megvettem az eladót, Kivánci sok locsolóit! Szabad e locsolni? Szeretnék mindenkinek sokas, virágos, madár-fütylős, locsolós, himes tojásos hüsvét kívánni Nagy

**Te Grózmutter,** tényleg ennyire agresszív vagy? Akkor inkább fizess elő a lapra, úgy megkapod mindig, és abból mi még jobban tudjuk, hogy mennyire szeretsz minket, esetleg szép dolgokat is nyerhetsz, ne lehesse azt tudni. Tényleg ifjúság, lassan itt az ideje a nagy tavaszi locsolgatásnak, mi meg, de legalábbis a Lily a múltkor ígért nektek egy pár szívrész szölv locsolóverset, amit költöttém én. Namármost, ezzel az a baj, hogy kimondottan nem vagyok benne biztos, hogy ezek megvannak-e még, ha jól emlékszem, a tavalyi kollekcióm börtönösös kiadása elmaradt, talán idén. <Megvannak, otthon a naplómban. A gond az, hogy mi meg bent ülök a szerkben. De ahogy látom e havi győngyszemeidet... kb. illyesmí volt. > Le De seba, tojok ide nektek néhány vad újat, amivel el tudjátok képráztni a lányokat.

Kicsi virág, szép napsütés, meglócsollak kicsi sors.

Nap ragyog a felhők fölött, itt most nincs rim, de olyan nagyon meg... locsolóinak.

Langyos vízen ázik a láb, fröcskölök rád kölnívíz.

Olyan szép vagy, mint egy krumpil, mondd csak kislány, akarsz... locsolóink?

Látom rajtad hervadozol, én most jól meg téged, de nagyon.

Szép állat a kiscseke, szétlocsolnak menyecske.

A bokámat letojom, olyan szép vagy anyglom, szabad-e locsolni? (Zöld erdőben jártam, barna medvét láttam, jobban körülírtam... eltévedtem - tórd.)

Visszatekintő. Széva Brazil Jó dolog a visszatekintő, de miér csak demók tesztet fel, mikor csak pár meg az agész cucz? Amúgy királyok vagytok. KÉRDÉS: Miér nem írsz vissza egyik levelemre se? (Kőnczöl Dávid)

Igazad van, a régi játékok méreter össze sem hasonlíthatók a mostanival, az a jóvedettség azonban semmivel sem keve-

sebb a legutóbbi esetben. Konkrétan példának néve az előző szám Blizzard-össze-foglalóját, abban egyetlen olyan játékot sem találsz, amelyikre a kiadója azt mondta volna, mostantól akkor szabad a vásár, vigyék, és örüljétek neki. Talán pont a Blizzard az egyik legjobb példa, hiszen elő a régi progikról meg újság mellé sem adják el, kéréstök már nagyon sokan régebben, hogy legyen teljes játékok a Diablo 1, mert az jó. Tényleg jó, az igaz, de ezek a fiúk nem adják, mi meg felrakhatjuk volna ugyan, de már régebbi felszámoltak volna az újságot, olyan büntetést akasztottak volna ránk, Szóval azért vannak demók. Egészen biztosan lehetett benne, hogy aminek fel szabad rakni a teljes verziót, az fel lesz rakva. Levegőztöl meg nem szoktam, mi vagyok én, levegőgyártó kislapos?

**Őszinte kritika.** Megvettem a márciusi Gamert! Jó szarit! Annyit értek az újságrásról, mint Mohamed Ali. (Ita meg valakivel példázólok, legutóbb a nevét írd le helyesen... a korri) az agybeszédhez. (sms)

Ext akar vehetem pozitív kritikáim is, ütös a Gamer, mi, kiscsávó? Jó, értem én, nem szeretsz minket, de legalább megmondad, az becsületos és dicséretes, esetleg mondhatnál konkrétumokat, de mindegy. Gondolom, majd csinálisz jobbat, mi meg magunkat összehajlítja a gyönyörűségtől téged fogunk olvasni.

**Részlet Brazil Pokoljárása,** avagy mindjárt itt a lapeladás című hőskötelemem. ... s látták, hogy Brazil fejvesztve menekül az időn túli förtelmek elől, melyek önmagukat korrektnek és tördelőnek hívták. A két konzumidiotá Brazil összes történetekét el akarta színi... Aztán a két demón láthatatlanná vált, és az egész stáb szeme láttára fogycsott a megmúrt és kapáló levrovtról, és orvul megette Lily reggelit... (törődék Abdul Sörhas Gameronomiconjából) (Farkas Balázs)

**Wareztema 1.** Csá Brazil Olvasgva a warezolással kapcsolatos leveleket, meg kell mondanom, hogy igazra van annak, aki leírt, vagy CD-t ír. Mert tegyük fel, hogy van annyi pénzem, hogy megvegyek egy játékot eredetiben. Megveszem, berakom az olvasóba... És mit csinál? Nem olvas-ba a meghajtóm, kölcsönadom a havarnak, hátha nála meg, de nála se, egész szerint nem az olvasóm gagyi. Akkor a CD rossz. Warezolva megszerzem a játékot, de az törvényellenes. Akkor mit csináljak? Példa: megveszem a Half-Life-t a HL. indul, az OpFor, is a CS, is, de a Blue Shift, az nem. Visszaviszem, kiscseréllek, de ez sem stimmel. Másik, megveszem a Midnight Club 2-t, az install CD működik, a play nem, tehát visszaviszem, de nincs több leírás, ezért vásárolok le. Tehát mi a biztosított arra, hogy legközelebb nem leszünk a kábba warezolva, hogy a szövegünk, mert ez biztos! 1 kérés, ha lehet, tudtál fel a Neighbours from Hell 2 demóját. (Pillanatnyilag nem tudunk róla, hogy ilyen létezne. Brazil) Köszt és hello. Az újság cool, de kár a teljes játékokért. Én akkor is megveszem az újságot, mert ezek a CD-k, DVD-k indulnak. Szerin-

tem keressétek fel a kiadókat, és mutassátok meg, hogy kiél CD-t írni! A.L.e.x Hm, azért sajnós a mi DVD-inkkel is szokott bájj lenni, sajnos nem tudják teljesen száz százalékos hibamentességgel gyártani. Azért szerencsére a nagy része működik, bár nyilván ez nem igazságtalán azokat az olvasóinkat, akiknek rózza megy a játék. Annyit tudunk tenni, mint ahogy a kiadók és forgalmazók is, hogy szó nélkül, sűrű el-nézések kerése közepette adunk helyette másikat. Igaz, a mi kiadványunkkal kapcsolatban legfeljebb fizikai probléma volt eddig, meg ügyebár a történelemben nem ismeretlenek azok az esetek, amikor egy frissen kiadott és bollokba került szoftvert azonnal peccsóni kell, különben Winchester helyofoglalásán kívül egyébre nem feltétlenül jó.

De ne legyünk ténszerűtelenn, általában nem ez a jellemző, az meg más kérdés, hogy a hibajavítások mikor jelennek meg. A mai szoftverek elkészítése egyáltalán nem kis munka, mondjuk inkább pontosan ki, hogy ki nagy, és összeesett melő, áhatatlan marad bennük egy-egy hiba. Ez meg a fogycsott, tehát miattunk van, mert egyre többet és többet akarunk, nem elégcsunk meg egy invaders típusú, anyadát is szétlővő játékkal. Meg persze a kiadók miatt is, akik a fejlesztőknek halálos határidőket írnak el, lévén mihamarabb pénzt akarnak látni. De az más kérdés, ne kanyarodjunk el az eredeti, fizikailag réz adathordozók és a megcsöröklött vásárlói kérdéskörétől. Itt ugyanis a megoldás az elején említették szerint egyszerű: a forgalmazó mindaddig cserélgeti neked, ameddig egy rendesen működő darabot nem találsz, ez neki kutyakötelesség. Ha végképp nem megy, akkor pedig szépen vissza kell kérni tőled a pénzt, esetleg levásárolhatod, mint írtad, de erre kötelezni sehol sem kötelezhetnek. Ragaszkodj az eredetileg megvásárolni kívánt programhoz vagy a pénzhez: ha a kereskedő nagyon nem akar pénzt visszaadni, nyomatkossági okból kifolyólag borítod rá a pultot.

Egy biztos: amennyiben az áttalad vásárolt program nem valami minálján kalózmásolat (amin most azt értem, hogy olyan, mintha eredetinek akarna látszani, és nem te másolat magadnak szomszéd Jenőkéti), akkor szó sincs szándékos átverésről. Ha mindenképpen jó fiú akarasz lenni, akkor meglátod a rossz eredeti, és másolsz mellé egy warezit. Tudom, én meg hülye vagyok, és ne beszéljék ökörségeket, és legfőképpen ne nézzék hülyének senkit. Eszem ágában sincs, csás mondam egy olyan megoldást, amelyikbe nem lehet beleszúrni - egyedül a vásárló részéről, akiknek működésükért szart akarnak eladni. Egy azonban biztos. Megértém én a fenti levelemben leírt felháborodásodat, megértém, hogy elcsúsz a pénz, hogy az a sok pénz nem kapsz, szívesseges árú és szolgáltatást, megérték én mindent, azonban ez nem igazolható a törvény előtt, hogy te jogosan jársz el, amikor másolod a szoftvert. Egyanorm remélem, hogy sosem kerülisz, kerültké emiatt kellemetlen helyzetbe.



**Wareztema 2.** High Brazil Elővételben azt a levelet, amikor írta az a vki, hogy teljeslettem! Na, én meg azt mondom, hogy szem ilyen nincs, hogy fizetsz illegális program letöltéséért, és akkor lelépsz. Megnézik, hogy illegális? Igen? Akkor visszküld. Nem érdekli a rendőrséget, hogy fizettél érte, vagy nem. Akkor is megbüntetnek. (Amúgy ezt 1 rokonomtól tudom, aki a rendőrségen dolgozik.) Ha vki hallott erről a fizetésről, azaz írjon! (Ha akar), a mai meg Brazíliát kérjétek, mert spemmel nem akarok! Thx (hankas-thankas a többt meg tudjátok) Údv: Lucas-Arth

**Természetszerű** úgy van, teljesen baromság, amit szerencsétlenül járt olvasónkaink mondott valami elképzelésben alumnévtől pumpaképű. Senki ne gondolja, még véletlenül se, hogy az illegálisan a gépen lévő szoftvereket az eredeti árának töredékéért meg lehet így vásárolni, és akkor minden le van rendezve. A rendőrséget mellesleg sok minden nem érdekli, teszt a dolgát úgy, ahogy az le van írva, legalábbis jó esetben... Sose felejtétek, sok mindenre lehet hivatoznunk, ettől még a törvény, az törvény, függetlenül attól, hogy jó vagy rossz, az alapján kell jászani!

**Nahát.** Képzeld!! Most az én levelemt olvasod. (Szabó Tamás)  
**Nahát.**

**Pályaválasztás.** Szvea Braz!! Kérlek, segíts! Minden álmom az, hogy valamelyik szoftverkészítő cégnél programozóként helyezkedjek el. 11-es vagyok, ráadásul nem számték tagozaton, de azért kenem a programozást. Ideig Delphinben. Szóval a kérdésem az, hogy hová menjek, mit csináljak, hogy ezt elérhessem? Tudom, kicsit furcsa kérdés, de hátha... Most pedig egy kicsit más téma... Szerinted melyik gép a jobb: egy 2.6 GHz-es Celeron (?? Northwood maggal) vagy AMD 2300+ Athlon? (?? Szélességed előre is közli. Levi

**Többi kérdésre a válasz egyszerű, harmadik letelekelt Athlon nagyon szűk árban helyben nagy teljesítmény tekintetében egy Celeront, amelyre a ráírt szép nagy meghaztázás nem egyéb, mint parasztiavítás. Jól mennek azért azok a prociák is, de a P4-hez és az Athlonhoz nem nagyon szabad hasonlítani őket. Hardverrovat vége.**

**Pályaválasztással kapcsolatban nem fogok különösebben nagy újdonsággal szolgálni: mit mondani fogok, úgy gondolom, már magadtól is kitalálhatod mostanra. A helyzet rém egyszerű, olyasféle felkutatást Intézmények kell beiratkozni, és azt sikeresen elvégezni, aminek a végén államilag elismert diplomával tanúsítják, hogy te programozó lettél. Iskolát szándékosan nem írok, van néhány, amiből lehet választani. (Miórt? Az nem számít rekedimnak - a korr.) De, az ilyen papír két dolgot jelent: 1. kijárhat az iskolát, és lediplomázhat; 2. lehet venni egy szép keretet, amelybe a diplomát berakva szép dísz lesz a falon. A legfontosabb az, hogy akard csinálni, és értsél is hozzá, ez pedig csak úgy megy, hogy sokat programozol mindenféle, egyre bonyolultabb feladatok megoldása, lehetőleg több programnyelvvel megismerve. Mondandám, hogy szinte teljesen mindegy mit programozol, csak csinálj sokfélet, de ez véleményem szerint nem teljesen igaz. Jó, ha mindenféle belekötöltsz kicsit, de a legjobban arra kell rágyúrnod, amivel később is foglalkozni akarsz, hiszen egy játékprogramozó teljesen más területet kell, hogy alapossan ismerjen, mint az, aki a számítástechnikát foglalkozik. Profi szinten művelve egyik sem egyszerű és könnyű munka, de nagyon érdekes, megéri tanulni. A tanulással azonban lesz sokkal keményebb dolog is majd, állást találni... Ha elégségre profi vagy, talán az is könnyebben megy majd.**

**Vastagság.** Kedves Brazili! Tudományos kísérletet is igazolják, hogy elhízott fűdát tanulunk a suliban, mint elrettentő példáról! NEM megcsúszott! Tisztelettel: David-son UI: Ha nem raksz be a levorbba, rád uszítom a palota pincsmét!!  
**Te csak ne akarjál rosszat annak a szegény kis állatnak. Habár... Lehet, hogy meghámozva, nyárson megpirítva, gömböval és salátákkal igen izetles. Pincsit még nem**

kóstoltam, de sok minden mást már igen, ám rengeteg pótolnivalom akad még. Alapvetően nem vagyok sőtörőds típus, meg nincs is miért megsértődnöm. Az én szép alkotmányom ugyanis komoly munka van, és rengeteg pénzbe is kerül. Nyilván nem gondoljátok komolyan, hogy mindenféle kitarás nélkül ez egyszerű mutatóvány???

**HL2 lopó.** Hi Brazili! Szeretném kérdezni, hogy tényleg kamu volt-e az egész forráskulcs ellopása? (Az **így bizony kamu, minthogy a forráskódot lopták el - a korr!**) Mert egy haverom mondta, hogy más PC-s magazinban olvasta. Gondolattám azt sügták, hogy biztosan ő kamu, és nem nagyon tudott beletenni ezzel a dologgal. Viszont seltáitam az utcán, és hallottam 2 gyekeket beszélgetni, és az egyik ugyanazt mondta a barátjának, mint nekem a haverom arról, a botányról. És ezért fordulok hozzátok, hogy ez tényleg igaz-e, vagy csak ez egy pletyka? Különbölen nagyon király az újságotok!! :) Eljének a csajok!! :)) Údv: FastwebCrank

**Nem tudom, szoktál-e a levorbba kívül mást is olvasni a Gamerben, én tökre megértém, ha nem, ezért most elmondom neked, hogy erőt már mi is írunk. A hír igaz, a forráskód valamilyen állapotba valóban kikerült, de szerintem a pontos részleteket, és a háttérben lévő dolgokat sosem fogjuk pontosan megtudni. Az biztos, a Valve ettől nem lett boldog. De az is biztos, hogy így volt mire fogni egy jelentős kesést, és reklámnak meg aztán igazán bombasztikus volt. Azt hiszem, kicsit rosszindulatú vagyok.**

**Peace men!!!** Szó Brazili! Egy nemrég történt eseményt szeretnék a Gamer olvasóinak elmesélni. Úgy kb. 2004. február hatodikán, három óra huszonegykor állítottam a barátom, hogy egy-két dolgot műveljek a játékaiban. Amikor elkészült, leültem egy kis kávéasztághoz, hogy beszélgetsek. Egyszer csak társaság került a számítógépes magazinok. Én persze a Gamert listáztam, de amikor ő kapta meg a szót jogát, odament az egyik szekrényhez, és kiemelt onnan egy konkurens magazinból nagyjából harminc számot, majd elkezdte azt dicsőíteni. Nos... a szemem vérből borult, a kezem ökölbe szorult, továbbá az ilyen esetekben bekövetkező testi reakciók mind lezajlottak. Az egyik legjobb barátom szenvedett nyolc napon túl gyógyuló sérüléseket. Az utóbbit nem ívszámom, de a Gamer mindenki védelmét igen! A Gameseknek pedig annyit, hogy csak így tovább (sőr, gumikuor, elhízás, csajok, bár ezek inkább csak Brazília vonatkozás, és én még akkor is titeket foglalk vezek, ha csak ötödialakak lesztek, és floppy melléklet lesz, mert ti akkor is tartjátok a szívnivalót! HAJRA GAMER!!!) ÉS persze rakj be a levorbba, mert a legjobban! (NEM az a legjobban... Braz) (Szente-szi robbant)

**Ugyan-ugyan.** Szegény hombrét nem kellett volna annyira összevenni. Ugyan mi baj van azzal, ha neki más tetszik, mint neked, jelen esetben nem a Gamer a kedvenc PC-s játékmagazinja? Lehet, hogy tényleg nem tetszik neki, de az is lehet, hogy nem is ismeri igazán, tehát a legjobban teszed legközelebb, ha megmutatod neki, hogy ez az újság milyen atomkirálysuperkarak, aztán vagy meglepszék neki, vagy nem. Lehet az ígét másféleképpen is terjeszteni, nem csak erőszakosan, az ilyen jellegű vallásháborúknak sosincs jó vége, meg vége sincs egyáltalán. Szóval pillinélis men! És mutassátok meg annak a Gamert, aki nem ismeri. :)

**Ezzel zárom is soraimat, csak még a könnytenger beálla előtt ismétletlen felhívom figyelmeteket a DVD LÉXtrára, amelyben megint találtok a sok klassz levél mellett egy újabb remek kis programcskát, csak úgy, mint a műköző Játsszatók jókat, természetesen az ígét, hiszitek csak nagyon... Húsvét alkalmából, ha lehet ext még fokozni, még jobban éljenek a csajok, puszszant mindenkinek!**

Brazili  
brazil@ipma.hu

## bakiparádé

### Sziasztok!

En nem is venném el a drága helyet kedves kollegáimtól, mert így is nagyon kellett választanom, hogy minél több szusszenet idefájjen. Talán egyszer meg tudom fűzni Mocsy, hogy legyen Gamer bakli külöznám.  
Jó szórakozást!

a korr.

Közleharban írgalmatlan tűzerőt képvisel, viszont töménytelen (szórt fogysz). (Lázi)  
Akard mondani ő áurósúgó?

A tömegok a jó bevált, és nem utolsó sorban töménytelen szoftverrel ellátott gépeket lecsérték! (Braz)  
Na ja, kellették a sűrűbb szoftverok.

A szűk helyeket a hatalmas terek váltják folyamatosan szinten tartva az adrenalin szintet... (B-Chrome)  
...

Az év első felében semmi sem jelent meg... (Mocsy)  
Végül is, az nem baj, a talpon maradt fele érdemesek.

A foltos híd azért meglehetősen veszedelmes néz ki (Mocsy)  
Honnan is leskelődik kifele?

A kúpjathoz meg kell szerezni a négyzet kulcsot. (Mocsy)  
Világukules nem kell?

Fáradósáink jutalmának. (Mocsy)  
És mangán...

A portugál állam kialakulása a XII. századra vezetett vissza. (Mocsy)  
Kicsit törti magyar.

Még a kilencvenes évek közepe tájának vettem egy olyan SB16 Vibrá hangkártyát, amelyen integrált rádió is volt (lehet kapott). (PP4ér)  
Mi helyett is?

Udóbi ugyan nem aratott túl komoly elismerést a felhasználók körében. (Sz@by)  
Ki szelot vet...

Az amerikai bevétel nem érte el az igencsak borsos előállítás költségét. (Sz@by)  
Cukor: vagy sárgaborsó?

A vámpírok és a farkasemberek bőrére egyaránt be lehetne juttatni magukat. (Sz@by)  
Enyhe képzavar. :) Mint bórmeleku, vagy mie?

Kifejezetten sötét hangulatú játék volt, remélek rendszeren animációkat nézegetve kellett végigutni ahhoz, hogy a befejező képsorokat láthassuk. (Flatline)

Komolyan mondom, csupa látnis külföldi írja ezt az újságot. :)

A játékipar ekkorra teljesen azonosult a vásárlók igényeivel. (Sz@by)  
Azonosult a valamihez - ehhez csak gratulálni lehet. :)

Manapság az emberek a számítógépet nem csak munkaeszközként, hanem egyfajta otthoni szórakoztatósponként is használják. (Hunor)

Ottohe-in -otto-out.  
Az szett tartozéka az MX900-s optikai egér. (Hunor)

És megfogva van az szent kérgátránat...  
A mi kamaránk megmaradt - csak tartalék akkumulátor teletjeitünk el vinni... (PP4ér)

És aztán elmentünk a Kereskedelmi Kamarába.

Egy vírus pár ezer nukleotiddal kódolható, egy bakterium pár millióból, egy homo-sapiens pedig kb. 3.15 milliárd. (Dachy)  
Hm, hogy lehet akkor az ember a kőből kődni?

Egyedül Angie menhetli meg a Földet a rólmástól, aki évszázdek előtt hoztak ide. (Sz@by)  
És ez mind a sok ezer év szeme láttára történt...!

A versenyok kimenetel sok esetben egy-egy rosszul elkalkot vagyta vagy utó dőnti el. (Dauby)

Most kimehetsz - szólt a kutyá.

A múlt árnnyainak kísértésének első tanúdnak a környéken öllökődő medve elpusztítása lesz. (Lily)  
És a mostani árnnyainak?



## SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Tavaszi nyerményeső

**A télies időjárás és az Intel sikeresen keresztülhúzza azt a szándékunkat, hogy az Álom PC nyertesének személyesen adjuk át a nyereményét Komáromban. A havazás az utakat tette járhatatlanná, az Intel meg a beígért processzort és alaplaptot nem tudta időben leszállítani. Tervünket azonban nem adtuk fel, a jövő hónapban újra nekifutunk ennek a Komárom projektnek.**

**Laci és a TFT varázs.** Az előző Gamerben már megjelent az előfizetési akciónk nyertesének listája, a második és harmadik helyezett azóta már javában nyüstölik a nyereményeket. A 20 colos NEC TFT monitort Richter László budapesti olvasónk nyerte meg. A monitor a legjobb pillanatban érkezett meg hozzá, 15 colos CRT monitorra már éppen megért a cserére. Szegény Hunor azóta sem tudta túltenni magát az eseten, csak hosszas rábeszélés árán tudtuk megakadályozni, hogy ne láncolja magát a képernyőhöz (ugyanis az elmúlt egy hónapban ez a csoda az ő asztalát díszítette, ráadásul elkövette azt a hibát, hogy megszerette). A monitor tesztelésére az Unreal Tournament 2003-at használtuk fel, mondanom sem kell, hogy a nyertes

állal leesett a képmínőség láttán. Fájó szívvel búcsúztunk a képernyőtől, de azért örültünk, hogy jó kezekbe került.

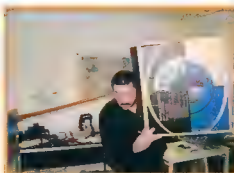
**Attila, a hangerő ostroma.** Palaczk Attila nyerte a harmadik díjat, ami nem volt más, mint a Philips 5.1-es hangrendszere. A 15 éves ifjú édesapjával érkezett a szerkesztőségbe, de már a folyosón komoly vita alakult ki köztük, kinek a gépére is kerüljön a hangrendszer. A dolog pikantériája az, hogy lényegében nem is tudtak az akcióról, ettől függetlenül fizettek elő a Gamerre. Éppen ezért nem is vette észre a névát a nyertesek között. (ahogy ő fogalmazott, átsiklott e rész felett). Még szerencse, hogy egyik barátja (szintén Gamer-rajongó) felfigyelt a névre a cikkben, és felhívta telefonon. Kipróbálni sajnos nem volt lehetőségünk a rendszert, de nem féltünk, megszállott FPS-rajongó lévén egészen biztosan fog egy-két kellemetlen percet (órát) szerezni a szomszédoknak.

**A hónap legrosszabb vicce:** Gandalf így szól Frodóhoz és Samuhoz: Olyan jó nektek, tőkre irigyeltek benneteket, hiszen a munkátok egyben a hobbítok is.

**Schuerue**

(A szerkesztőség többi tagja szeretne elhatárolódni ettől a vicctől!)

**Ezek egészen biztosan nem normálisak!** Április 1-je alkalmából összegyűjtöttünk néhány fotót, melyek az elmúlt egy év legvidámabb pillanatait örökítették meg. Sok kommentárt nem kell hozzájuk fűzni, a képek magukért beszélnek! Következzenek 2003. mobilTrendjei :)





# MINDENT EGY HELYEN

masteringtől a sokszorosításig...

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

**VTCD VIDEOTON**  
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: [vtcd@vtcd.hu](mailto:vtcd@vtcd.hu) internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)

## Painkiller

A lengyel People Can Fly április közepére ígéri a Painkiller végleges változatának boltokba kerülését. A saját fejlesztésű grafikus motorral és a Havoc fizikai engine-nel felvértezett FPS egészen fantasztikusnak ígérkezik, az előző DVD-n megjelenő demó több mint 1 millióan töltötték le egy hónap alatt. Április 12-ére esik a nagy nap, ez sajnos megint nagyon közel lesz a leadásunkhoz, de valahogy majd csak megoldjuk.



## Syberia II

Sokan temetik a hagyományos kalandjátékokat, pedig évente egyszer-kétszer igazi gyöngyszem is felbukkan a semmiből. A Full Throttle 2 és a Sam & Max 2 botrányos tőrleése után még nagyobb becsben kell tartanunk ezt a kihalóban lévő műfajt, így megkettőzött figyelemmel kell fogadni a nagyszerű Syberia második részét. Kate Walker újra útnak indul, hogy a nyugati civilizáció kényelmét felcserélje Szibéria hóval borított tajgáira, ahol a kihaltak hitt mamutok élnek háborítatlanul az őskor óta.



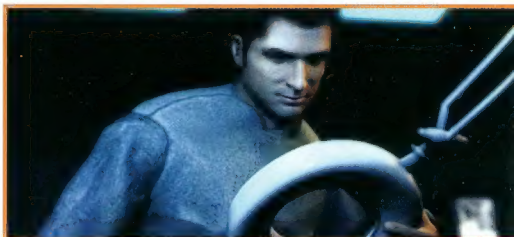
## Splinter Cell: Pandora Tomorrow

A Tom Clancy nevével fémjelzett játékok nem a „mentsük meg a világot az örült diktátortól” kaliberű bugyuta kerettörténetekről lettek híresek. A mester – a könyvekhez hasonlóan – a játékokban is fokozott figyelemmel dolgozza ki a háttértörténetet, figyel oda az apró részletekre, sőt még azt is szem előtt tartja, hogy az egész fikciónak legyen némi valóságtartalma is. Sam Fisher az új részben 17 küldetésben bizonyíthatja be, hogy még mindig ő a legjobb titkos ügynök (Franciaország, Timor, Indonézia, USA, Izrael).



## CSI: Dark Motives

A nagyszerű Crime Scene Investigation tévésorozatból készült azonos című játék meglepően jól teljesített, ennek következményeként itt a folytatás, a Dark Motives. Az első részhez hasonlóan a szereplők ismét az eredeti gárda hangján szólnak meg. Öt új eset és kibővült lehetőségek várják a virtuális nyomozólszketek. Kijavították az első rész egyik legnagyobb hibáját, a nehézségi szintet. Most már igencsak meg kell küzdenünk egy-egy eset felgöngyölítéséért.



## Beyond Divinity

Nem, nem, ez sajnos nem a Beyond Good and Evil folytatása, arra még várunk kell egy keveset. Ez a játék a Divine Divinity második része lesz némi RPG beütéssel és rengeteg diaboloid hack&slash vagdalkozással. A folytatásban a főhős akarata ellenére társat kap, meghozza egy halállovagot. Ez érthetően megviseli a karaktert, hiszen egész életét a gonosz elleni küzdelemre tette fel (persze a halállovag sem túl lelkes). Egyetlen esélyük, hogy megfektik a dimenziókat elválasztó rések titkát, csak így bonthatják fel kelletlen szövetségüket.



## WarCraft IV

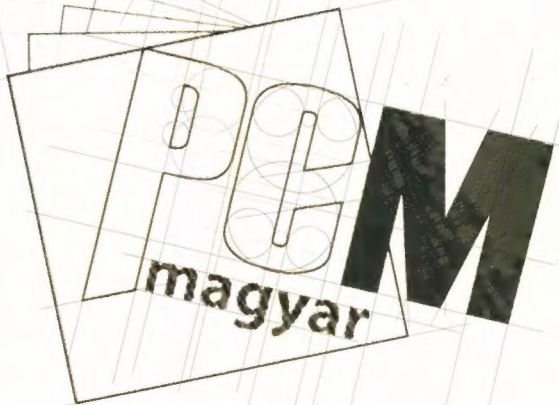
Kiderült, hogy mit rejtgetett éveken keresztül a Blizzard az újságírók elől. Elméletileg az idei E3-on akarták bemutatni a már elkészült játékot, de a Half-Life 2-t megdobbantó hacker a Hóvihart sem kímélte. A Warcraft IV felkerült a netre, boldog-boldogtalan azt nyomja ezerrel. A játék érdekessége, hogy a készítőik ügyesen ötvözték a Grand Theft Auto járműkezelését a Sims hangulatával és a Quake IV látványvilágával. A DVD-n hárompályás játszható demót találtak, ne hagyjátok ki!



A következő Gamer Magazin 2004. április 30-án jelenik meg.



*Pontosan  
– Önnek!*



magyar pc magazin

**PC**  
magyar

**...az IT-szaklap**

# Készen állsz az igazi kihívásokra?



Kizárólag az N-Gage™-en:  
Kétféle többjátékos mód  
• Bluetooth



Kizárólag az N-Gage™-en:  
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés  
Bluetooth kapcsolaton keresztül



Kizárólag az N-Gage™-en:  
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton  
keresztül



Kizárólag az N-Gage™-en:  
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton  
keresztül

**Vezeték nélküli többszereplős játék**  
Játékok a legismertebb fejlesztőktől  
3D-s grafika  
Bluetooth  
MP3-lejátszó és FM-rádió  
Háromsávú mobiltelefon  
n-gage.com



**N-GAGE**  
NOKIA

bárhol  
bármivel